

NINTENDO SEGA & MEHR

COMPUTEC
VERLAG

2/95

37 SPIELETESTS

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

ONLY FOR NINTENDO

Uniracers

Abgefahrene Ideen
in DKC-Technik

SCHWARZER HUMOR

Cannon Fodder

Sensible und Virgin
machen mobil



nur DM

5,80

A STAR IS BORN

Rayman

Ubi Softs Farb- und
Animations-Wunder

IT'S NOT A TRICK

SONY PLAY STATION

WELCOME TO THE THIRD LEVEL

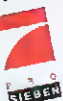
Der superstarke VideoSpieleSpaß



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet ihr den **GOLOEN GAME POINT**. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.



sonntags und dienstags
als Serie in



Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood.

Das ist Videospielspaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn“ im Kopf. Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen.

Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände.

Höchste Ansprüche werden erfüllt.

Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität.

Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu.

Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Video game der Saison!
Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospielpower für das
Super NES und den Sega Mega Drive.

Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:

„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:

„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“



119.95



KONAMI
Superstarker VideoSpieleSpaß



149.95



HERTIE
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei

KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069/95 08 12-0, Telefax 069/95 08 12-77

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, vertreiben oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Mit der PlayStation in die Zukunft ab Seite 8

WELCOME TO THE THIRD LEVEL

Das 3. Dimensional ist ein Abenteuer in 3D. Es ist ein Spiel, das die PlayStation in die Zukunft führt. Es ist ein Spiel, das die PlayStation in die Zukunft führt. Es ist ein Spiel, das die PlayStation in die Zukunft führt.

TECHNISCHE DATEN

Die Benutzererfläche

NEXT GENERATION

International Superstar Soccer

Die Steuerung

Optionen

GOAL

Der Szenario-Modus

Konami beweist nun auch in Sachen Fußball ihr Können und sichert sich einen Platz an der Tabellenspitze Seite 92

Street Fighter The Movie

Street Fighter The Movie

Seite 106

Mit Jean Claude Van Damme an der Spitze möchte Capcom nun auch die Kinocharts stürmen, wie gut ist Street Fighter The Movie?

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Editorial

Langsam aber sicher lichtet sich der Nebel um die 32-Bit Konsolen, denn bis auf Nintendos Ultra 64 befinden sich nun alle wichtigen Konsolen auf den japanischen Markt. Grund genug Euch auch diesmal die Next Generation-Konsole PlayStation vorzustellen. Die dazugehörige Coin op-Umsetzung Ridge Racer zeigt schon jetzt die unglaubliche Rechenpower der PlayStation und läßt uns bis zum Deutschland-Start im September entgegenfiebern. Als Trostpflaster für die etwas lange Wartezeit werden bis dahin genügend Hits und Innovationen zur Verfügung stehen. Fact ist auf jeden Fall, das Segas Saturn sowie Sonys PlayStation und mit Sicherheit auch Nintendos Ultra 64 für einige Jahre den Erwartungen der Spieler mehr als gerecht werden und gegen den kostspieligen Aufrüstwahn im PC-Sector klar als Sieger hervorgehen. Wieso sollten wir uns auch ständig eine neue Grafikkarte oder einen neuen Prozessor etc. kaufen, um die Spiele in bestmöglicher Qualität zu spielen. Demnach müßte man die etwas teuren CD-Konsolen als langfristige Investition sehen und entgegen den Nörglern, optimistisch in die Zukunft blicken. Denn, kommt Zeit, kommt 32-Bit.

Euer Mega Fun Team





Battletech-Action

Iron Soldier

Polygone ohne Ende

Langsam, aber sicher rollt der Softwarenachschub für Ataris Raubtier

Seite 110



A Star Is Born

Rayman

Farb- und Animationskünstler

Jump'n Run mit französischem Charme, bei solch einer edlen Kost schnurrt sogar der arg strapazierte

Jaguar

Seite 38

Schwarzer Humor?

Cannon Fodder

Virgin macht mobil

Kleine Männchen auf Rambos Spuren, eine gelungene Mischung?

Seite 98

Only For Nintendo

Uniracers

Innovation mit ACM-Technik

Eine der abgedrehtesten Fun-Rasereien der Videospiegelgeschichte in einem ersten Check.

Seite 30



Rubriken

Anzeigenauftrag	80
Börse	79
Countdown	82
Editorial	3
Fun Mail	75
Game Over	114
Highlights	3
Impressum	114
Inserentenverzeichnis	102
Mega Mail	76
Referenzen	40
Scene	28

Super Nintendo

Previews

True Lies	33
Uniracers	30

Spleetests

Aero Fighters	90
Dragon View	94
Hebereke's Popoon	94
International Superstar Soccer	92
Jurassic Park 2	90
Pagmaster	102

Parodius 2 Fantastic Journey	84
Super 8C Kid	86
Tetris & Dr. Mario	41
WCW Super Brawl Wrestling	91
Wildsnake	104
X-Men Mutant Apocalypse	88

Helpline

Player's Guides

Blackhawk	359*
Earthworm Jim	377*
Final Fantasy III	353*
Indiana Jones' Greatest Adventure	371*

Codes

Galactic Defenders	383*
King Of Dragons	383*
Mechwarrior	383*
Pac-Attack	383*
Power Rangers	383*
R-Type III	383*
Rocko's Modern Life	383*
Slam Masters	383*
Spike McFang	383*
Stunt Race FX	383*
Sunset Riders	383*
Super Metroid	383*
Wild Guns	383*

X-Caliber 2097	383*
Freezers - Action Replay Pro	383*

Game Boy

Spleetests

Itchy & Scratchy Miniature Golf Madness	86
Monster Truck Wars	95
N8A Jam	95
Samurai Shodown	95

Helpline

Codes

Mega Man V	383*
Freezers - Action Replay Pro	384*

Mega Drive

Software News

Light Crusader	27
Wing War 32X	27

Previews

Adventures Of Batman & Robin	35
NHL All-Star Hockey 95	35
Ristar	32
Rockman Mega World	39

Der Film zum Spiel

Street Fighter The Movie

Am 23. Dezember war es soweit, Capcoms Kultspiel lief in über 2000 US-Lichtspielhäusern an.

Unser Andreas alias Binzi hat ihn sich für Euch angeschaut

Seite 106



Das Spiel zum Film

Stargate

Acclaim lud zur Premiere von Film und Spiel

Roland Emmerichs neuester Kinofilm und die Videospielumsetzungen von Acclaim auf einen Blick

Seite 36



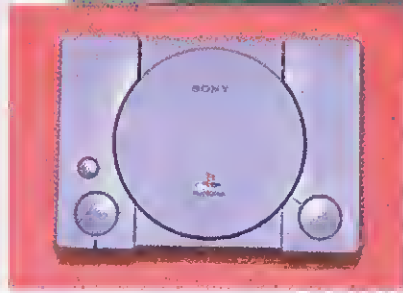
Konami beweist wieder mal großes Können und sagt FIFA Soccer den Kampf an

Seite 92

Fußball aus Japan

International Superstar Soccer

Genau das richtige für die Winterpause?



It's not a trick

Sony PlayStation

Welcome To The Third Level

Satte acht Seiten über die Next Generation-Konsole, was kann die kleine Kiste wirklich?

ab Seite 8



Stargate36
Story Of Thor: A Successor Of The Light 34

Spleletests

Afterburner Complete 32X 105
Brett Hull Hockey '95 104
Cannon Fodder 98
Corpse Killer CD 103
Corpse Kiffer 32X CD 103
Cosmic Carnage 32X 101
ESPN Speed World 104
Hurricanes 100
Lawnmower Man CD 100
Mr. Nutz 100
Samurai Shodown 96
Space Harrier 32X 105
Unnecessary Roughness '95 19

Helpline

Player's Guides

Probotector365*

Saturn

Software News

Clockwork Knight20
Gale Racer20
Rigroad Saga22

Wing Arms26

Game Gear

Previews

Ristar32
Stargate36

Spleletests

Power Rangers102
Taz In Escape From Mars 102
WWF Raw86

Jaguar

Previews

Rayman38

Spleletests

Bubsy In: Fractured Furry Tales 108
Extreme Skiing111

Iron Soldier110
Kasumi Ninja108
Zool 2109

3DO

Software News

Demolition Man23
Need For Speed26
Rebel Assault22
Shock Wave: Operation Jump Gate 24
Virtuoso24

Specials

CES-Messe - Teil 16
Donkey Kong Country 112
Händlervorstellung - aRJay Games 81
Insert Coin - Virtua Cop 18
PlayStation8
Street Fighter: The Movie 106

* Die Helpline-Seiten sind fortlaufend nummeriert

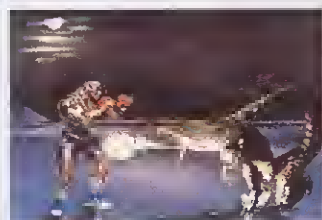


WINTER CES LAS VEGAS

Als wohl erste Videospiele-Zeitschrift präsentieren wir Euch vorab Highlights direkt von der diesjährigen CES aus Las Vegas. Ein ausführlicher Streifzug mit vielen Bildern folgt in der nächsten Ausgabe

Eines ist dem geneigten Besucher der Winter Consumer Electronics Show dieses Jahr bereits nach einem kurzen Rundgang aufgefallen: Ein Highlight, wie es Donkey Kong Country (das übrigens zum erfolgreichsten Videospiel aller Zeiten gekürt

Spiele erhältlich sein: Teleroboxer, Space Pinball und ein Vertikal-Shooter. Fürs Super Nintendo wurden neben Starfox 2, Comanche (ja genau, das PC-Game von Novalogic) und FX Fighter, das in Zusammenarbeit mit GTE Interactive Media ent-



Killer Instinct (Automat)



Stand, aber mindestens genauso interessante Spiele: Allen voran Comix Zone (Ihr spielt Euch durch einen Comic, absolut abgefahren in Szene gesetzt!) fürs Mega Drive. Aber auch Chaotix, ein 32X-Spiel rund um Sonic-Kumpel Knuckles, machte einen mehr als soliden Eindruck. Der Neptun, also die Vereinigung von 32X und Mega Drive in einem Gerät, wurde, außer auf Prospekten, nicht gezeigt, genauso wenig wie Daytona auf dem Saturn (Schade!). Auch Sony hält sich in Sachen PlayStation sehr zurück, außer an den Ständen irgendwelcher Händler, bekommt man Sonys Schmuckstück nicht zu sehen. Für CD-I, 3DO und Jaguar werden zum wiederholten Mal die MPEG-Karten gezeigt (beim Jaguar natürlich nur über das im März erscheinende CD-Rom),

richtig neues oder bahnbrechendes bekommen wir auch hier nicht vorgeführt. Für mich ist Killer Instinct, das auf der Messe am Stand von Alias in einer neuen, aufgemotzten Version gezeigt wurde, das "Best Game Of The Show". Wenn die Ultra 64-Version, allen anderslautenden Gerüchten zum Trotz, eine 1:1-Umsetzung wird, dann solltet Ihr schonmal anfangen zu sparen. (Philipp)



MotoCross Championship
(Mega Drive 32X)



Ultra Vortex (Jaguar)

wickelt wurde, noch jede Menge andere Games vorgestellt, über die wir allerdings aus Platzgründen erst in der nächsten Ausgabe berichten werden. Game Boy-Freaks freuen sich auf

Donkey Kong Land und Kirbys Dream Land 2. Sega hatte zwar einen kleineren

worden ist) bei der Summer CES in Chicago darstellte, sucht man hier leider vergebens. Dennoch gibt es einige interessante Neuigkeiten zu vermelden: Nintendo zeigt den Virtual Boy, ein 32-Bit Risc 3-D-System, das in den USA im Sommer für 200 Dollar zu haben sein soll. Erster Eindruck: Famoser 3-D-Effekt kombiniert mit Genickstarre bei längerem Zocken. Gleichzeitig zum Launch des neuen Gerätes werden drei



Der Game Boy™ Knüller: Wario Featuring Bomberman*

**Exklusiv
von
Nintendo®**

Ein geheimes Tor zum Bomberland? Von wegen geheim! Warios dicke Knollennase hat es bereits entdeckt, und nun fliegen die Fetzen. Die Madbombers

– explosive Experten – schütten tonnenweise TNT-Tricks aus ihren Ärmeln. Es kracht und

raucht an allen Ecken und Enden. Acht trickreiche Spielfelder mit insgesamt 32 Levels und gegenseitige Dynamit-Duelle heizen Dir ein, daß es nur so kracht! Ein Super Game Boy™ Spiel mit Bombenstimmung.



Nintendo®
Have more fun!



WELCOME TO THE THIRD LEVEL

Am 3. Dezember war es, zumindest in Japan, endlich soweit, Sonys Edelkonsole wanderte erstmals über die Ladentische. Wie schon beim Sega Saturn war es nicht ganz einfach eine der heißbegehrten PlayStations an Land zu ziehen, da die erste Auslieferung (200.000 Geräte) über Vorbestellungen schon ausverkauft war, bevor auch nur ein einziges Gerät in den Regalen stand

Die Vorgeschichte

Im Jahre 1988 unterschrieb Sony einen Deal mit Nintendo, der die Entwicklung eines CD-ROM-Players für den Videospiel-Giganten beinhaltete, der damals den Namen "PS-X" tragen sollte. Dieser Pakt platzte jedoch, da Sony anstrebte, eine eigene Kombination aus SNES und integriertem CD-ROM herauszubringen. Unstimmigkeiten gab es auch um den von Sony entwickelten Soundchip des SNES. Da Sony die Rechte nicht an Nintendo abtreten wollte, mußte Nintendo wohl oder übel Lizenzgebühren leisten, was letztendlich dann zum endgültigen Bruch der

beiden Giganten führte; als Konsequenz entwickelte Sony die PS-X in Eigenregie weiter, und im Mai '94 stellte SCE (Sony Computer Entertainment) ihr Gerät erstmals der japanischen Fachpresse vor.

Das Gerät

Die Sony PlayStation ist, wie der Sega Saturn, ebenfalls als Top Loader konzipiert, wirkt jedoch durch die geringeren Ausmaße wesentlich unscheinbarer. Neben dem Schacht für die CDs befinden sich auf der Oberseite des Gerätes noch die Power-, Reset- und Open-Tasten. Vorne am Gerät sieht man die zwei Joypad-Ports, darüber die Slots für die



TECHNISCHE DATEN

CPU	32-Bit R3000A RISC 33 MHz/30 MIPS
Custom Chips	3D Geometry Engine 66 MIPS
	Graphics Processor 60 fps
	Sound Processor
	Data Expansion Engine 80 MIPS
RAM	Main RAM 2 MByte
	VRAM 1 MByte
	Sound RAM 512 KByte
	CD-ROM Buffer 256 K
	SRAM Entfällt (Memory Cards 128 KByte)
ROM	512 KByte
Laufwerk	Double Speed
Datenübertragungsrate	300 KByte/Sek.
Formate	PlayStation CD
	Audio CD
Grafik	Farben gleichzeitig 16,7 Millionen
Max. Auflösung	640 x 480 Bildpunkte
Max. Sprites	4.000
Datenkompression	JPEG/MPEG 1
Sound	ADPCM
Kanäle	24
Abtastfrequenz	44.1 KHz
Link-up	8 Geräte (Adapter)
Pad	8 Tasten

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE



Sollte keine Spiele-CD im Laufwerk liegen, startet die PlayStation ein Auswahlmenü, in dem Ihr neben dem Storage Manager (oben) auch die Funktionen eines handelsüblichen CD-Players (unten) aufrufen könnt



Die Bedienelemente des Audio CD-Teiles kommen nicht über die Standard-Features eines CD-Players hinaus; hier hat Segas Saturn eindeutig mehr Spielereien, wie z.B. eine Dolby Surround-Funktion, variable Geschwindigkeit (Pitch) und ein Grafikdemo zu bieten



Über die 128 KByte Static Ram-Memory Cards lassen sich Spielstände und High Scores sichern, maximal sind 15 möglich. Via Memory Manager lassen sich einzelne Dateien löschen sowie auf weitere Cards kopieren, falls der knapp bemessene Speicher voll sein sollte

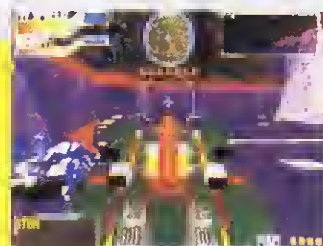
Michel Guillemot, Ubi Soft:

„Im ersten Jahr nach Erscheinen der Next Generation-Konsolen wird es sicher möglich sein dieselbe Software für unterschiedliche Systeme auf den Markt zu bringen; aber die Entwickler werden bald die Möglichkeiten der neuen Geräte ausloten und systemspezifische Software entwickeln, die nicht mehr ohne weiteres auf ein anderes Format konvertierbar ist; erst dann wird sich herauskristallisieren, wer bei der Musik, der Grafik, den 3D-Möglichkeiten oder der Animation führend ist.“

NAMCO COIN-OP



Die Umsetzung des Namco-Automaten Cyber Sled wird in der Helmversion durch Texturen grafisch nochmal gehörig aufgepeppt

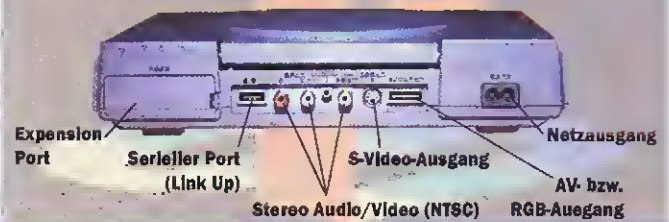


Der Cyber Sled-Automat wird ebenfalls von Namco umgesetzt, inklusive Zwei-Spieler-Modus, allerdings mit Split Screen

Memory-Cards. Einen AV-Ausgang, die Stromversorgung, einen seriellen Port für Multi-Link-up (maximal sind acht Geräte vernetzbar), sowie Anschlüsse für S-Video, Video und Audio weist die Rückseite auf. Im Lieferumfang sind zwei Joypads enthalten, die sehr sauber verarbeitet, für europäische Verhältnisse aber einen Tick zu klein geraten sind, bei dem gerade mal einen Meter langen Verbindungskabel sind zudem Augenschäden

vorprogrammiert. Auch das Design kann man nur als außergewöhnlich bezeichnen. So befinden sich auf der Oberseite insgesamt vier zusätzliche Tasten, über die man z.B. verschiedene virtuelle Perspektiven anwählen kann. Die vier Feuerknöpfe sind ähnlich wie beim SNES-Pad angeordnet, statt des gewohnten Steuerkreuzes findet Ihr nochmals vier Tasten, so daß für die diagonalen Richtungen zwei Knöpfe gedrückt werden müssen.

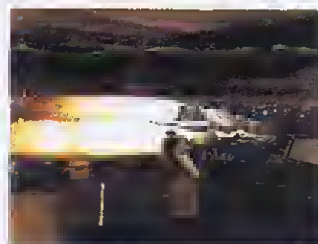
DIE RÜCKSEITE



Expansion Port, Serieller Port (Link Up), S-Video-Ausgang, Stereo Audio/Video (NTSC), Netzausgang, AV- bzw. RGB-Ausgang

Release Schedule (eine Auswahl)

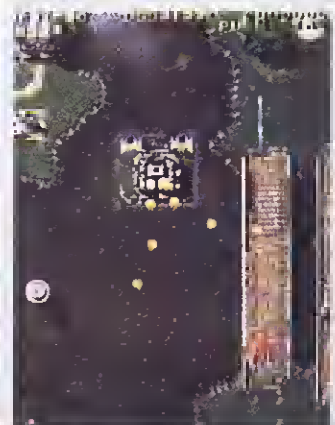
Titel	Genre	Hersteller
Alien Trilogy	Shoot'em Up	Acclaim/Probe
Batman Forever	Shoot'em Up	Acclaim
MLPBA Baseball	Sportspiel	Acclaim
NFL Quarterback Club	Sportspiel	Acclaim
River Raid	Shoot'em Up	Activision
Street Fighter: The Movie	Beat'em Up	Capcom
Micro Machines	Rennspiel	Codemasters
Off World Interceptor	Rennspiel	Crystal Dynamics
The Horde	Strategie	Crystal Dynamics
Total Eclipse	Shoot'em Up	Crystal Dynamics
Alone In The Dark 2	Adventure	Delphine
Formation Soccer	Sportspiel	Human
Castlevania	Jump'n Run	Konami
Powerful Pro Baseball	Sportspiel	Konami
Twin Bee	Denkspiel	Konami
Zero 4 Champ	Rennspiel	Media Ring
Ace Driver	Rennspiel	Namco
Cyber Sled	Shoot'em Up	Namco
Starblade	Shoot'em Up	Namco
Tekken	Beat'em Up	Namco
Space Griffon	3D-Shoot'em Up	Panther
Metal Jacket	Battletech	Pony Canyon
Raiden Project	Shoot'em Up	Seibu
Boxers Road	Beat'em Up	SCE
Crime Crackers	3D-Shoot'em Up	SCE
Kileak The Blood	3D-Shoot'em Up	SCE
Motor Toon Grand Prix	Rennspiel	SCE
Philosoma	Shoot'em Up	SCE
Toh Shin Den	Beat'em Up	Takara
Rayman	Jump'n Run	Ubi Soft
Demolition Man	Shoot'em Up	Virgin
Indy Car Racing	Rennspiel	Virgin



Philosoma / SCE

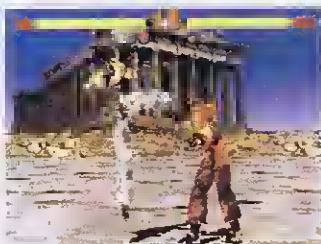


Philosoma / SCE

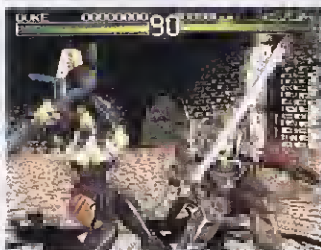


Raiden Project / Seibu

COMING SOON



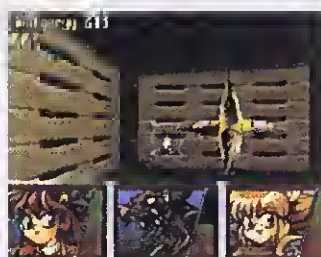
Tekken/Nemco Coin-up-Screenshot



Toh Shin Oema/Takera



Boxers Road/SCE



Space Groffon/Penther



Motor Toon Grand Prix/SCE



Bei diesem Titel handelt es sich um ein 3D-Shoot'em Up, das in Sachen Aufmachung die Genre-Referenz Doom bei weitem in den Schatten stellen soll. Ort der Handlung ist die Forschungsstation South Base am Südpol. Bei einer Inspektion via Satellit ergibt eine Analyse der Bilder, daß die Station durch einen gefährlichen, ansteckenden Virus verseucht wurde. Ein Fahnder der "World peace keeping army" fiel diesem schon zum Opfer, so daß jetzt drei Soldaten mit gepanzerten Fahrzeugen der Sache endgültig auf den Grund gehen sollen. Bei ihrem Flug zum Einsatzort wird der Helikopter abgeschossen, trotzdem arbeitet sich der Trupp bis zur Station vor. Nun greift Ihr in das Geschehen ein. Aus der Cockpit-Perspektive des Panzerwagens durchforstet Ihr drei verschiedene Ebenen, die gleichzeitig auch den Schwierigkeitsgrad bestimmen. Genre-üblich seid Ihr immer auf der Suche nach nützlichen Gegenständen oder besseren Waffen, und bekommt es natürlich mit zahlreichen



Die detaillierten Texturen sind schon auf den Shots eine Augenweide

Monstern zu tun. Der genaue Spielablauf ist bis dato leider noch nicht bekannt, ersten Eindrücken zufolge soll KTB zumindest in technischer Hinsicht hervorragend sein. Detailverliebte Grafik, butterweiches Scrolling, toll animierte Gegner, realistische Soundkulisse (z.B. Alarmgeräusche beim Näherkommen von Feinden), all das zusammen soll dem Spieler das Gefühl geben, sich wirklich in der Forschungsstation zu befinden. Freuen wir uns auf die endgültige Version, die voraussichtlich Ende Januar in Japan erscheinen soll und von uns natürlich schnellstmöglich unter die Lupe genommen werden wird. (Stephan)



Abwarten und Tee trinken

Während sich fast alle namhaften Softwarehäuser offen zu Sonys PlayStation bekennen, arbeiten bei weitem nicht so viele Entwickler an ersten Projekten für Nintendo und Sega, von den Außenseitern Atari und 3DO ganz zu schweigen. Rein technisch gesehen hat die PlayStation derzeit im 3D-Bereich die Nase vorn, und laut SCE wur-

den bereits 250 Third-Party Licensees an Land gezogen und weltweit über 700 Entwicklungsgeräte ausgeliefert; ob diese Fremdanbieter und ihre für den japanischen Markt angekündigten 120 Spiele lediglich auf dem Papier stehen, wie es beim Jaguar und dem 3DO der Fall war, und sie die Wait-And-See-Taktik verfolgen, oder wirklich (eigenständige) Titel entwickeln, steht auf einem anderen Blatt.

Know-how ist gefragt

Brancheninsider bezweifeln trotz Sonys unbestrittener finanzieller Ressourcen ihr Know-how auf dem Videospiele-Sektor, und das nicht nur wegen fehlender in-house R&D-Teams, Motor Toon Grand Prix und Philoforma stammen bspw. entgegen

anderslautender Gerüchte nicht von SCE, sondern von Fremdentwicklern, sondern auch wegen Sonys Electronic Publishing-Division (SEP), deren Ruf jedes Jahr zu Weihnachten aufs Neue mit Lizenzpleiten wie Cliffhanger oder Last Action Hero in den Keller geht; und der beste Titel der Sony-Tochter Psygnosis, Lemmings, stammt im Grunde von DMA Design, die nun "only for Nintendo" entwickeln.





Die Angst vor dem neuen Medium

Zudem gilt es noch Industrie und Kunden gleichermaßen das neue Medium CD schmackhaft zu machen. Die eigentlichen Herstellungskosten sind zwar minimal, Lizenzgebühren und Softwarepreise fallen deshalb auch deutlich niedriger aus als bei Cartridge-Produkten, aber die

Mevlut Dinc, Vivid Image

„Was das Medium CD betrifft: Selbst ein Double Speed-Laufwerk ist nicht schnell genug um das zu realisieren, was die Spieler da draußen gewohnt sind. Um wirklich gute Spiele zu entwickeln, muß man diese Hardware-Einschränkung umschiffen. Abgesehen davon stellt die PS-X ein hervorragendes Gerät dar.“

Entwicklungskosten sind um einiges höher und die Entwicklungszeiträume länger; kleine, oft innovative Entwickler bleiben hier schnell auf der Strecke. Noch dazu sind viele Kunden von den de facto irrelevanten Zugriffszeiten bei Modulen verwöhnt, während CD-ROM-Titel, wie auch bei Sonys Double Speed-Laufwerk, nicht diese Geschwindigkeit erreichen können. Daß es auch



Metal Jacket / Pony Canyon

anders geht, beweist Namco mit Ridge Racer; die Wartezeit beschränkt sich hier auf zehn Sekunden, die noch dazu durch Galaxians versüßt werden, das war's. Weitere Ladezeiten, wie die Auswahl verschiedener Musiktracks, fallen kaum ins Gewicht.

Gralshüter

In Namco hat Sony jedenfalls einen entscheidenden Entwickler bei der Schlacht um Marktanteile mit von der Partie, der ihrer Konsole auch im Coin-op Bereich zum Sieg verhelfen könnte und deren PS-X Rennspiel-Debut einfach nur noch obergrell ist. Was Sony neben dieser killer application fehlt, die, für sich allein genommen, schon den Kauf der Konsole rechtfertigt, ist ein Maskottchen a la Mario oder Sonic. Mit "It's a Sony" ist es hier wohl noch nicht getan; aber allein schon der Name "PlayStation" verleiht Anlaß zur Hoffnung, nicht, wie bei Phillips' CD-i, mit

Multimedia-Experimenten und interaktiven Movies zugemüllt, sondern mit dem Element verwöhnt zu werden, das Videospiele ausmacht, Gameplay; niemand weiß das besser als Branchenveteran Nintendo.



Trilogy / Acclaim

Fazit

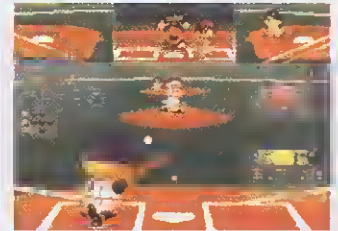
Alles in allem scheint es, als ob angesichts des stagnierenden und härter denn je umkämpften 16-Bit Marktes, in dem selbst Toptitel wie Donkey Kong Country weit unter empfohlenem Verkaufspreis verschleudert werden, die Videospiel-Saison bei uns in diesem Jahr erst im Herbst eröffnet wird, wenn Nintendo und Sega mit ihren neuen Konsolen in den Markt drängen; und Sony könnte sich mit aggressivem Marketing, einem professionellen Vertrieb und guten Spielen ein gehöriges Stück vom Kuchen abschneiden, wenn sie am 1. September mit dem Preis in den hiesigen Markt einsteigt, zu dem das Gerät umgerechnet in Japan erhältlich ist, 600 DM! Nur, was machen wir bis dahin?

(Stephan/Martin)

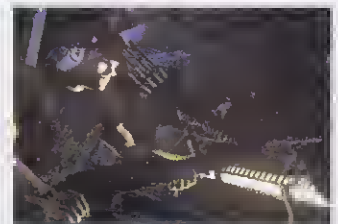
Muster von: aJRay Games



Metal Jacket / Pony Canyon



Powarfiö Pro Basaball / Konami



Trilogy / Acclaim



Spaca Griffon / Panthar



Twin Goddess / Polygram

DAS ZUBEHÖR



Das Namco-Joypad
ist hauptsächlich für
Ridge Racer und
Cyber Sled gedacht



Sony-Maus



Ole Memory Card
ist mit 128K nicht
sonderrlich groß
bamassan

PARODIUS Deluxe

Doppelter Spielspaß auf einer CD?

Daß es im Videospielbereich nicht immer um knallharte Ballerkost gehen muß, sondern auch Mal die eigenen Werke unter Beschuß genommen und kräftig parodiert werden, beweist kein geringeres Softwarehaus als Konami. PlayStation-Besitzer kommen gleich doppelt auf ihre Kosten, denn sogar der erste Teil von Parodius befindet sich auf der CD. Neben den



Kommt ein Vogel geflogen...

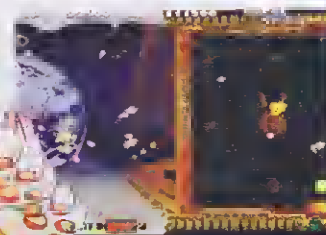
bereits bekannten Gegnern sind im Nachfolger bspw. eine Geisha, eine planschende Nixe sowie eine mechanische Festung hinzugekommen. Um der

intergalaktischen Bedrohung auch diesmal wieder respektiv entgegenzutreten wurde die



Wenn einiges auf dem Bildschirm los ist, geht der PlayStation ein wenig die Luft aus

Parodius-Besatzung um ein surfendes Strichmännchen, ein raketenfliegendes Mädchen, das auf den Namen Hikaru hört, Michael, das



Unter acht Charakteren kann man wählen

Original in nichts nach, allerdings und das hätte ich von einer 32-Bit Konsole nicht erwartet, kommt es bei größerer Spritedichte schon des öfteren zu Ermüdungserscheinungen als hätte jemand die Handbremse angezogen. Akustisch versprüht Parodius 2, dessen Musik von Swing über Klassik bis Techno reicht, das passende Feeling, natürlich in CD-Qualität; alles in allem ein interessanter Aufguß, der mich aber nur bedingt zum Schmelzen brachte, denn die Unterschiede zur SNES-Version fallen kaum ins Gewicht. (Uwe)

Einige Zwischen- und Endgegner



Schwein, sowie um einen Stockfisch namens Mambo, erweitert. Genau wie beim Vorgänger müssen auch hier mittels Extrasymbolen Waffensysteme ausgebaut werden, um schlagkräftigere Argumente als die Bedroher zu erlangen. Grafisch steht die PlayStation-Version dem Automaten-

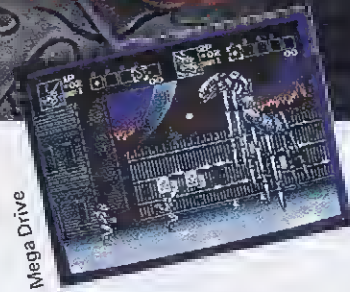


SONY PLAYSTATION

PROBOTECTOR[®]



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet ihr den **GOLDEN GAME POINT**. Der ist tolle Prämien wert. Into und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse belegen.



KONAMI[®]

Superstarker Videospielspaß

Der Action-Reißer für zwei

Spielaufbau, Grafik, Animation, Scrolling, Bewaffnung, Spezialeffekte und natürlich der Sound setzen neue Maßstäbe.

Die Zukunft hat begonnen. Wir schreiben das Jahr 2641. Alles ist anders. Alles und einer in heller Aufregung. Der Kampf gegen das Böse beginnt.

Wähle zwischen vier Robotern. Im Zwei-Spieler-Modus wird's doppelt spannend. Jeder der zwei will den anderen übertrumpfen. Cleverness und Schnelligkeit am Pad sind gefragt. Riesige Sprites, detailgenau gezeichnet. Probotector ist das brillante Gameplay mit dem Supersound.

9 spannungsgeladene, jederzeit faire Levels, plus vier versteckte. Allein oder zu zweit, in jedem Level eine Herausforderung die hält, was Du von Dir verlangen kannst.

MANIAC 10/94 schreibt:

„... Liebevoller, ideenreicher und spannender kann man ein Aktionspiel kaum noch gestalten – ähnlich wie das Super-Nintendo-„Probotector“ wurde es bis ins kleinste Detail professionell ausgetüftelt und kompromißlos aufwendig in Szene gesetzt.“

Brilliantes Action-Spektakel in bester „Probotector“-Tradition: Tonnenweise Special-FX, grafisch und spielerisch eine Meisterleistung.

Volle Farunterstützung mit **Super GAME BOY**



KARSTADT

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77
Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.
KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.



Die ersten Titel für eine neue Konsole sind meist schon richtungsweisend, was Erfolg oder Mißerfolg angeht. Trotz aller Vorschußlorbeeren für die PlayStation läßt auch Sony dahingehend nichts anbrennen und schickt mit Ridge Racer das Prestigeobjekt schlechthin um die Gunst der Käufer ins Rennen, welches sich ohne jeglichen Zweifel mit Segas Virtua Fighter messen kann

Dieser Vergleich, auch wenn es sich um zwei verschiedene Genres handelt, ist umso interessanter, da sich für die Umsetzungen mit Namco und Sega die beiden Coin-op Marktführer verantwortlich zeichnen. Im Gegensatz zu Virtua Fighter, das nahezu 1:1 konvertiert wurde, haben sich die Namco-Entwickler lobenswerterweise bemüht ihre Edel-Raserei etwas mehr auf den Heimbereich auszurichten, und eine ganze Reihe neuer Features eingebaut, die zum Teil schon vom Nachfolger stammen, der in Kürze in die Spielhallen



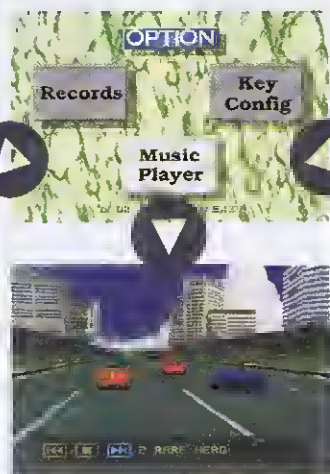
Bestzeiten werden über eine Memory-Card gespeichert

Genießt die Techno-Tracks in aller Ruhe bei fiktiven Rennen

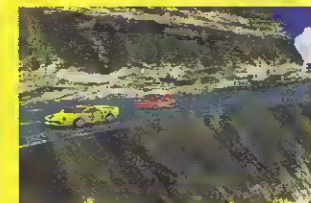


Das Main-Menü

kommt. So habt Ihr die Möglichkeit einen von vier Flitzern zu steuern, wer während der Ladephase die kleine Galaga-Runde mit "Perfect" beendet,



Next Generation-Intro



Das Intro ist ein einziger grafischer Leckerbissen und zeigt Euch die komplette Strecke im Detail

darf sogar aus 12 Kutschen wählen. Diese unterscheiden sich in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Handling und Grip, deren Werte Ihr einer kleinen Grafik entnehmt. Neben automatischem oder manuellem Getriebe, sowie sechs verschiedenen Techno-Tracks entscheidet Ihr Euch im Options-Menü auch für

einen von vier Rennmodi, die gleichzeitig auch den Schwierigkeitsgrad bestimmen. Während Ihr im ersten Rennen zwei Runden mit maximal 160 km/h auf der verkürzten Strecke gegen elf relativ schwache Konsolengegner hinter Euch bringt, düst Ihr auf der schwierigsten den kompletten Kurs mit satten 220 km/h nur gegen einen



Die Joypad Configuration beinhaltet nur vorgegebene Alternativen, selbst dürft Ihr die Tastenbelegung nicht festlegen

Von vier auf zwölf in zehn Sekunden



Wer während der Ladephase die Galaga-Gegner abschließt, darf im Spiel als Belohnung aus 12 Flitzern wählen

Die Strecke



Ab hier beginnt der Zusatzabschnitt der beiden schwierigeren Runden, der mit einer Vielzahl dicht aufeinanderfolgenden engen Kurven volle Konzentration verlangt

Bei Ridge Racer müßt Ihr Euch mit einer einzigen Strecke zufriedengaben, die allerdings, je nach Schwierigkeitsgrad, unterschiedlich lang ist. Die ersten beiden Rennen düst Ihr über einen verkürzten Kurs, die letzten beiden werden mit Zusatzabschnitt gefahren.

äußerst hartnäckigen Konkurrenten, was übrigens, wie bei Ridge Racer 2, aus zwei verschiedenen Perspektiven möglich ist. Sobald Ihr alle Modi als erster beendet habt, bekommt Ihr eine ansehnliche Zwischensequenz mit tollen Kamerafahrten zu sehen, bei der zudem alle Namen des Entwicklerteams eingeblendet werden. Viel wichtiger ist jedoch, daß Ihr nun alle vier Rennen nochmals fahren könnt, und zwar in die entgegengesetzte Richtung, beliebig oft (ob dies auch nach dem Ausschalten noch der Fall ist, können wir Euch hier nicht sagen, da wir zum Testzeitpunkt keine Memory Card zur

Black Bastard



Sobald Ihr alle "normalen" Rennen gewonnen habt, solltet Ihr das letzte noch-male starten, da dort mit dem Black Car ein ultraharter Gegner auf Euch wartet



Im Gegensatz zum Automaten dürft Ihr bei der PlayStation-Version aus zwei Perspektiven wählen, richtig steuern lassen sich die Renner jedoch nur aus dem Cockpit

Verfügung hatten). Die Gegner driften hier eine ganze Klasse besser um die Kurven, zudem wurden die Checkpoints drastisch reduziert, so daß Ihr nur bei einer fehlerfreien Fahrt als Erster die Ziellinie überquert. Um ein weiteres Geheimnis zu entdecken, müßt Ihr das letzte der normalen Rennen ein weiteres Mal starten. Aufmerksame Joypad-Künstler werden schon an der Positionsanzeige merken, daß hier etwas nicht mit rechten



Noch jedem Rennen könnt Ihr dieses nochmal in der Wiederholung betrachten

Dingen zugeht, da Eure Platzierung mit "3/3" angegeben wird, obwohl sich, wie gewohnt, nur zwei Fahrzeuge am Start befinden. Des Rätsels Lösung steht kurz vor dem Tunnel auf der linken Seite, denn dort wartet ein ultraflacher schwarzer Sportwagen, der Euch später frech hupend mit einer höllischen Geschwindigkeit locker stehen läßt, um in der nächsten Runde dieses

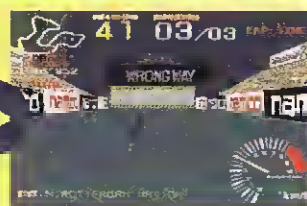
Verkehrte Ridge Racer-Welt



Ihr startet ganz normal...



wendet Euren Flitzer nach ca. 200m...



und rast mit Volles auf die Bagrenzung zu.



Sobald Ihr auf die Mauer zu knallen droht, werdet Ihr auf die normale Strecke gebeamt...



und könnt diese nun spiegelverkehrt in Angriff nehmen, allerdings mit einem extrem knappen Zeitlimit.



Die zahlreichen Intros und Zwischensequenzen sorgen für eine tolle Atmosphäre

Grafisch behält das Automatenvorbild durch die bessere Auflösung zwar die Nase vorn, ansonsten



Spielchen von vorne anzufangen. Was es mit dem Black Car nun genau auf sich hat, haben wir in der Kürze der Zeit noch nicht herausgefunden, da diese Kutsche in Sachen Höchstgeschwindigkeit schier unschlagbar zu sein scheint, aber die Auflösung folgt in einer der nächsten Ausgaben. Als weiteres Schmankerl könnt Ihr mit einem einfachen 180 Grad-Turn nach dem Start die Rennen auch spiegelverkehrt fahren. Sobald auf der rechten Seite die Leitplanken ins Bild kommen, müßt Ihr Euren Flitzer herumreißen und die kurze Startauffahrt wieder zurückfahren. Laßt Euch vom Sprecher, der Euch für total durchgeknallt hält, nicht irritieren und rauscht mit Vollgas durch die am Ende stehende Mauer,

die sich rechtzeitig in Luft auflöst. Bestzeiten werden in einer High Score-Liste festgehalten, in einem weiteren Menü könnt Ihr Euch von den sechs Technostücken auch ohne



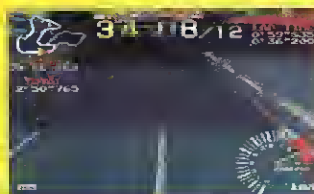
schweißtreibende Joypad-Aktionen zudröhnen lassen und dabei verschiedene fiktive Rennen aus allen möglichen Perspektiven betrachten.

Fun-Fazit: Ridge Racer läßt sich mit einem einzigen Wort beschreiben: Phänomenal!

beweist Namco mehr als eindrucksvoll, daß sie auch im Heimbereich eine führende Position einnehmen könnte und sich mit Segas Toptruppe AM2 für unser aller Spielezukunft hoffentlich gegenseitig hochschaukeln wird. Ridge Racer zumindest ist für ein Erstlingswerk fast schon zu gut und zeigt in aller Deutlichkeit die gewaltige Rechenpower der PlayStation. Bis auf minimale Pixelfehler, die

wirklich nicht der Rede wert sind, und eine etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung, ohne Drifts geht's am schnellsten, wurde alles äußerst sorgsam in Szene gesetzt. Das Scrolling ist konkurrenzlos flüssig, es gibt nur eine einzige Stelle, bei der die CPU ab und zu für ein paar Augenblicke die Handbremse zieht, und zwar kurz nach dem Tunnel, sobald der Hubschrauber wieder auftaucht. Abschließend bleibt festzuhalten, daß Sony/Namco mit Ridge Racer furios ins Next Generation-Zeitalter gestartet sind und einen soliden Grundstein für die Zukunft gelegt haben. (Stephan)

Andersrum?



Hebt Ihr alle vier Rennen als erster beendet, dürft Ihr diese auch in die entgegengesetzte Richtung starten. Die Gegner sind hier eine ganze Klasse stärker und des Zeitlimits knapper bemessen



SONY PLAYSTATION

MEGA FUN

aRJay

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

SUPER NES

Blackhawk dt	119.90
Bombberman II dt	119.90
Donkey Kong Country	139.90
F1-Pole Position II dt	129.90
Final Fantasy III us	149.90
Indiana Jones dt	139.90
Lemmings II dt	139.90
Mickey Mania dt	129.90
Micromachines dt	119.90
NHL-Hockey '95 dt	134.90
Pitfall dt	139.90
Return of Jedi dt	139.90
Samurai Shodown dt	139.90
Sparkster dt	99.90
Street Racer dt	119.90
Vortex dt	129.90

weitere SNES-Titel an Lager!

Fire-SFX50/60Hz Adapter	
für US/JP-Spiele	39.90
Fire-6-Player Adapter	59.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
in Verbind. mit Umbau	29.90
Game Boy Adapter	89.90

1-1/2 Jahre Speed it Up...!
Und täglich werden es mehr
SNES-Besitzer, welche die Vorteile des Speed it Up...! nutzen:
- Keine Adapterprobleme mehr
- Jedes SNES-Spiel läuft sofort
- 20% schneller auf 60Hz
(mit 60Hz tauglichem TV)
Umbau 50/60Hz inkl. Schachtadapter in nur drei Werktagen
mit 1/2 Jahr Garantie! 99.00

Umbausatz dt mit ausführlicher Anleitung (für Bastler) 69.00
(getestet in der Maniac 11/94)



SATURN

Grundgerät jp 60Hz inkl.
RGB-Umbau 1099.00

SEGA 32X

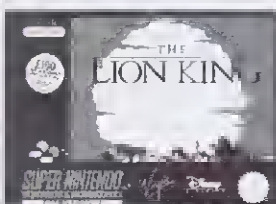
32X-Adapter dt	389.00
Moto Cross dt	139.90
Star Wars Arcade dt	139.90
Virtua Racing DLX us	139.90

MEGA DRIVE

Castlevania dt	59.90
Dynamite Headdy dt	109.90
Earth Worm Jim dt	129.90
Hyperdunk dt	59.90
König der Löwen dt	129.90
Lemmings II dt	124.90
Mega Bomberman dt	119.90
Mickey Mania dt	124.90
Micromachines II dt	119.90
Misadv. of Flink CD dt	99.90
NBA Live '95 dt	119.90
Soleil dt	129.90
Soulstar CD dt	119.90
Sparkster dt	99.90
Super Turrican dt	99.90
Urban Strike dt	99.90
WWF Raw dt	139.90
Mega Drive II dt	189.00
Action Replay Pro II dt	109.90
US/JP-50/60HzAdapter	39.90
4-Player Adapter	59.90
Umbau 50/60Hz	39.90



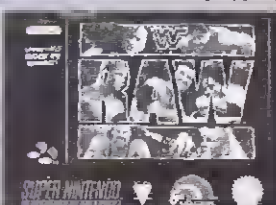
Playstation



dt 109.90



dt 139.90



dt 139.90



NEO GEO CD

Grundgerät Top-Loader
RGB-60Hz oder PAL-50Hz,
inkl. 2 Joypads je 990.00
Joyboard 119.00
Samurai Shodown II us 149.00
World Heroes II Jet us 139.00
King of Fighters '94 us 149.00
NEO GEO CD's ab 99.00

NEO GEO

Natürlich führen wir auch alle neuen Titel als Modul.

PANASONIC 3DO

Grundgerät PAL 999.00
mit RGB-Umbau 1099.00
Off-World Interceptor 124.90
Rebel Assault us 119.90
Super Street Fighter II 139.90
weitere 3DO-Titel an Lager

JAGUAR

Grundgerät inkl. Cybermorph
RGB-60Hz us 599.00
PAL-50Hz dt 589.00
Jaguar-Spiele an Lager

ZEITUNGEN

Edge	18.00
EGM	17.50
EGM II	17.50
Game Fan Magazine	15.00



GAME SAVER™

Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original GAME SAVER™ kannst Du bei jedem Super NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "zwischenspeichern" und mußt nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du an einer schwierigen Stelle nicht weiterkommst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist.

Weiterhin ist der original GAME SAVER™ ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele. Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbremsen auf 50%.

Der original GAME SAVER™ mit deutscher Anleitung

DM 99.-

UNSERE LADENLOKALE

JUMP & RUN

KÖLN
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

KONSTANZ
bei Quicksoft
auch PC Hard- & Software
Untere Laube 16 · Konstanz

Ladenpreise können abweichen



dt 99.90



dt 109.90



dt 389.00

aRJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221- 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten. Bestellungen bis 17:00 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen.

Händleranfragen erwünscht



Coin-op / Shoot'em Up / 1 Spieler

Langsam, aber sicher verwandelt sich unser Automaten-Corner in einen AM2-Corner; diesmal hat sich die japanische Ellitetruppe dem Fadenkreuz-Genre angenommen

KOMMT VORAUSSICHTLICH FÜR SATURN

Spätestens seit Terminator 2 von Midway erfreuen sich Fadenkreuz-Spiele in den USA größter Beliebtheit, aber auch in Japan steigt die Popularität solcher Games. Bei uns dagegen erfreut sich dieses Genre, zumindest im Heimbereich, eines Mauerblümchendaseins, da viele Titel schnell auf dem Index landen. Worum geht es eigentlich? Ihr richtet dabei eine "Spielzeugpistole" auf den Monitor, auf dem, sobald Ihr abdrückt, ein Schuß zu sehen ist. Auf diese Weise könnt Ihr ganze Gangsterbanden ins Nirvana schicken, oder Autos zu Schweizer Käse verwandeln. Virtua Cop baut auf diesem Prinzip auf: Ihr schlüpft in die Rolle eines rechtschaffenen Polizisten, habt Ihr einen Kumpel dabei, dann kann er die Rolle eines zweiten Gesetzeshüters übernehmen, der



Für jede Geisel, die Ihr erschleßt, wird Euch ein Herzsymbol abgezogen

eine Gang zunächst bei illegalen Waffenschiebereien ertappt (Beginner-Level), später in das unterirdische Waffenlager der Verbrecher eindringt (Intermediate-Level) und zuletzt das gesamte Hauptquartier inklusive

Obermafioso auseinandernimmt (Expert-Level). Eine automatische Zielvorrichtung erleichtert Euch die Arbeit: Sie kreist den jeweils nächsten Gegner ein und färbt sich rot, sobald der Gegner feuerbereit ist. Habt Ihr alle sechs Schuß Eurer Pistole verbraucht, (später findet Ihr Weapon-Power Ups, wie z.B. Rapid Fire), richtet Ihr Eure Knarre einfach außerhalb des Screens, drückt einmal ab, und schon ist das Magazin wieder voll.

Fun-Fazit: Technisch gesehen ist Virtua Cop eine Wucht: Massig mit Textures überzogene Polygone, absolut flüssiges Scrolling und Zoomen, und die Gegner wurden mit einer

tadellosen Animation bedacht. Genau das ist es auch, was Virtua Cop allen seinen Vorgängern ganz klar voraus hat: Es wirkt wesentlich realistischer als alles vorher dagewesene, und das nicht aufgrund fotorealistischer Grafiken, sondern aufgrund von realisti-



Klick: Die automatische Zielvorrichtung hat einen Gegner erfaßt

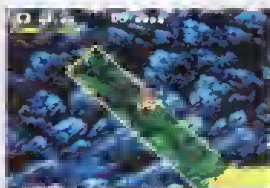
schen Bewegungsabläufen. Allein die vielen verschiedenen Trefferzonen des fiktiven Gegners: Ihr könnt ihm ins Bein und in die Hand schießen, woraufhin er die Waffe fallen läßt, in den Brustkorb und in den Kopf, er wird jedesmal anders zusammenbrechen. Auch wenn einer der Verbrecher etwas erhöht, also auf einem Container oder auf einer Mauer, steht und von Euch getroffen wird, tritt er einen Freiflug bis zum Erdboden an. Über den Spielspaß kann man geteilter Meinung sein: Die Moralapostel werden zwar gar nicht bis hierher gelesen haben, aber dennoch sei angemerkt, daß sensiblere Gemüter lieber einen Bogen um AM2s neuestes Werk machen sollten. Mir persönlich gefällt Virtua Cop besser als alle anderen Fadenkreuzspiele und ich komme deswegen nicht umhin den Automaten allen Genre-Fans zu empfehlen. (Philipp)



Scherben bringen hier kein Glück: Wenn Euch der Gegner trifft, bricht die Schelbe

„Besser als Zelda!“ *

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL



Nach dem 14ten Geburtstag stürzt Du Dich ins Abenteuer.

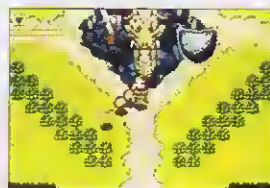
Das beste und umfangreichste Abenteuer- und Rollenspiel für Deinen Mega Drive. Begleite einen verzauberten Jungen durch die ganze Welt. Lerne und ergründe die Geheimnisse der Monster, die in dieser Welt leben. Die fantastischen Geschichten im "Zelda"-Stil sind komplett in Deutsch. **Der absolute Geheimtip ist ab sofort überall erhältlich.**



***Sagt Hans Ippisch im SEGA-Magazin 7/94.**

Maniac 1/95: 86%

SEGA-Magazin 1/95: 89%



Mit riesigen Endgegnern.



Du kannst durch geheime Passagen gehen.

**Exklusiv für
MEGA DRIVE**

Komplett in Deutsch.



Wenn Du es genau wissen willst; Coupon ausschneiden und abschicken. SEGA informiert Dich dann als Erster über die heißesten Neuigkeiten.

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Name: _____

Adresse: _____

Alter: _____

System: _____

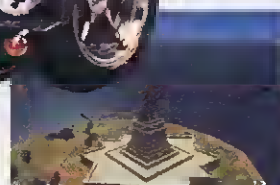
SCMF 2/95

SEGA

SAT Gale Racer

SAITURN Rennspiel / 1 Spieler

Diese Automaten-Umsetzung ist sicher kein Paradebeispiel für die Leistungsfähigkeit des Saturns. In "schlechtester" Out Run-Manier brettet Ihr quer durch die USA, teilweise auch nachts oder im Regen. Wollen wir mal hoffen, daß es Sega bei diesem peinlichen Ausrutscher beläßt, denn Gale Racer hat bis auf ansehnliche Zwischensequenzen wirklich absolut nichts zu bieten. (Muster von Test'n Take)



SAT Clockwork Knight

SAITURN Jump 'n Run / 1 Spieler

Tongara de Pepperouchau, Held des Spiels, der unsterblich in Chelsea verliebt ist, bekommt beim Liebesgerangel mit Ginger die Entführung seiner Herzdame erst viel zu spät mit. Mit einem Schlüssel bewaffnet macht sich der gelernte Uhrmacher nun auf, um seine Angebetete, die im Spielzeugland verschleppt wurde, zu befreien. Ein Musical-ähnlicher Vorspann, fantastische Endgegner und eine ausgezeichnete

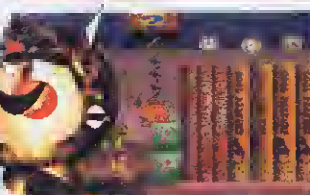


Grafik zeichnen schon jetzt die hervorragenden Möglichkeiten des Saturns ab. Das Spiel hat jedoch zwei Mankos, es ist zu leicht und leider viel zu kurz. Hoffentlich erscheint bis zum BRD-Release (September) ein erweitertes Level-Update. (Muster von Test'n Take)

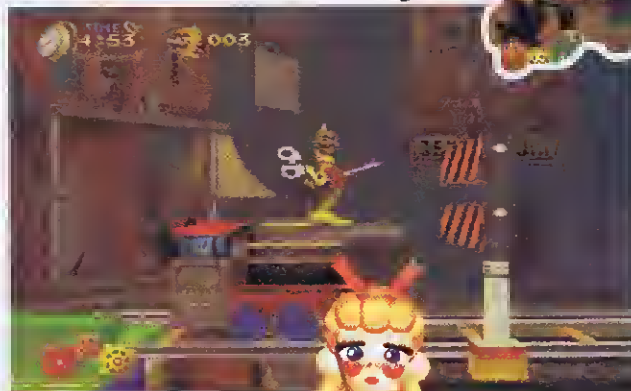
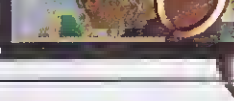
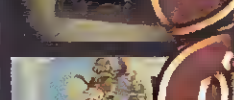
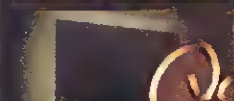


Megetip: Der heranzoomende zweite Endgegner wirft zwei Gegner ab, die Ihr zurückwerfen könnt

Hut ab: Wenn der Endgegner kurzzeitig hütlos ist, schlägt auf ihn was des Zeug hält

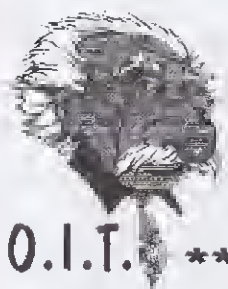


Intro



Bahn frei: Tongara muß die Schranken aufstoßen





Der bessere Siegt!!!

O.I.T. Order In Time

LADEN-VERSAND IN STUTTGART!! SILBERBURGSTR. 171
70178 STUTTGART (S-FEUERSEE)

O.I.T. ***Wir akzeptieren alle Kreditkarten***

Mega Drive

Alien Soldier	us	129.90
Battle Frenzy	dt	109.90
Boogerman	dt	109.90
Bombberman	dt	109.90
Dino Dinis Soccer	dt	99.90
Clayfighter	us	109.90
Earthworm Jim	dt	119.90
Fifa Soccer 95	dt	99.90
J.League Soccer 2	jp	109.90
Micromachines 2	dt	109.90
König der Löwen	dt	109.90
Lemmings 2	dt	109.90
NBA Live 95	dt	99.90
NHL Hockey 95	dt	99.90
Phantasy Star 4	us	119.90
Urban Strike	dt	99.90
Pitfall	dt	99.90
Power Instinct	us	119.90
Psycho Pinball	dt	109.90
Red Zone	us	109.90
Rise of Robots	dt	119.90
Shaq Fu	dt	99.90
Shiningforce 2	dt	119.90
Soleil	dt	119.90
Sonic&Knuckles	dt	109.90
Street of Rage III	jp	79.90
Samurai Shodown	us	119.90
WWF Raw	dt	119.90
Viewpoint	us	119.90
Zero Tolerance	dt	89.90

MEGA CD

Android Assault	us	99.90
Battlecorps	dt	99.90
Formula One	dt	99.90
Gun	us	69.90
Heart of Alien	dt	109.90
Mickey Mania	dt	109.90
Mega Race	us	99.90
Keio Flying	us	99.90
Loadstar	us	109.90
Popful Mail	us	109.90
Rebel Assault	dt	109.90
Samurai Shodown	us	129.90
Starblade	us	99.90
Soulstars	dt	99.90
Time Gal	us	29.90
Tomcat Alley	dt	99.90
Shining Force	jp	99.90
CD Back Up Ram	dt	99.90

Super Nes

Adventure Island 2	dt	119.90
Art of Fighting 2	us	139.90
Botman Animated	dt	129.90
Blackhawk	dt	109.90
Bombberman 2	dt	109.90
Breath of Fire	us	119.90
Daze Christmas	dt	129.90
Dragons View	us	129.90
Demon Crest	us	134.90
Earthworm Jim	dt	129.90
F1 Pole Position 2	dt	129.90
Fatal Fury Spec.	us	139.90
Final Fight II	jp	49.90
Final Fantasy III	us	139.90
Illusion of Gaid	us	139.90
Jurassic Park 2	dt	129.90
Indiana Jones	dt	129.90
Kick Off 3	dt	119.90
König der Löwen	dt	119.90
Lord of the Ring	dt	119.90
Mega Man X 2	us	139.90
Pocky Rocky 2	jp	99.90
Return of Jedi	dt	129.90
Rise of Robots	dt	119.90
Ogre Battle	us	139.90
Pitfall	dt	99.90
Robotrek	us	119.90
Stargate	dt	139.90
Samurai Shodown	dt	129.90
Soulblazer	dt	109.90
Space Invader	jp	89.90
Super Punchout	us	124.90
Super Street Fighter	dt	139.90
Street Racer	dt	109.90
Ultima Runes of Virtue	us	124.90
Uniracers	us	119.90
Vortex	dt	99.90
Wild Guns	us	129.90

Special Game für Super Nes

WWF RAW	dt	134.90
WCW Super Brawl	us	129.90
Donkey Kong Co.	dt	129.90
Indy Car	dt	129.90
NHL Hockey 95	dt	119.90
Nosferatu	us	129.90
Parodius 2	us	139.90

Atari Jaguar

Jaguar deutsch	549.90
Jaguar RGB	549.90
Allen Vs Predator	129.90
Checkered Flag	129.90
Club Drive	129.90
Dragon	129.90
Doom	129.90
Galaxy	129.90
Kasumi Ninja	129.90
Rayman	129.90
Raiden	99.90
Redline Racer	129.90
3-D Wolfenstein	129.90
Dino Dudes	99.90
Tempest	129.90
Tiny Toons	129.90
Joypad	59.90

Saturn

Saturn PGA	1200.00
Virtual Fighter	139.90
Clock Work Knight	139.90
Gale Racer	139.90
Daytona USA	139.90
Dreamhouse	139.90
Rad Mobile 2	139.90
Victory Goal	139.90
Panzer Dragoon	139.90
Shinobi EX	139.90
Greatest 9	139.90
Daedalus	139.90

3DO

3DO Nisc+2Game	949.90
3DO Pal+1Game	949.90
Joypad	89.90
Gun	89.90
Streer Fighter Turbo	119.90
6-Button Pad	119.90
Flight Stick	119.90
Nova Storm	109.90
Samurai Shodown	109.90
Fifa Soccer	99.90
Gex	109.90
Shockwave	99.90
Mega Race	109.90
Road Rash	109.90
Star Control II	109.90
Orion off Road	109.90

SEGA 32X

Grundgerät	375.00
Grundgerät us	370.00
After Burner	139.90
Star Wars	139.90
Motorcross	139.90
Doom	139.90
Virtual Deluxe	139.90
Cosmic Carnage	139.90

Sony PS-X

Sony -	1099.90
Ridge Racer	129.90
Creime Crackers	129.90
Gundam	129.90
Metal Jacket	129.90
Philosoma	129.90
Parodius	129.90

SONDERANGEBOTE SEGA

Street Fighter 2	49.90
Wonderboy 4	39.90

ZUBEHÖR

Action Replay MK2	79.90
CDX PLUS	79.90

Nisch Adapter 39.90

Versand:
Mo.-Fr.: 10-18.30 Uhr
Sa.: 10-14 Uhr

dt.=deutsche, us.=amerikanische,
jp.=japanische Version. Importspiele
ohne dt. Anleitung. Umtausch ausge-
schlossen, defekte Ware wird ersetzt.
Unfrei wird nicht angenommen
Inhaber Tolga Kaydul

Täglich Neuheiten
Händler sind Willkommen

FAX
0711-613807

Tel.: 0711-616485 oder 613758

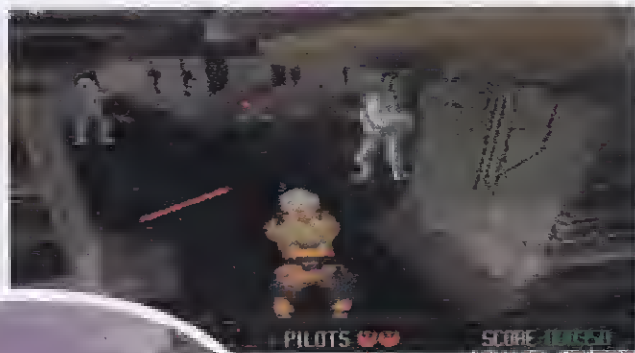
Wir suchen Geschäftspartner in Belgien und Luxemburg

3DO
PANASONIC 3DO**Rebel Assault**

Shoot'em Up / 1 Spieler

Lucas Arts' erstes 3DO-Projekt, Rebel Assault, das in Europa am 20. Januar über Electronic Arts erscheinen soll, läßt auf weitere 3DO-Titel aus der kalifornischen Spiele-schmiede hoffen. Im Gegensatz zu Electronic Arts, die Full Motion Video-Sequenzen nur als

schmückendes Beiwerk verwendet, setzt Lucas Arts hingegen voll und ganz auf FMV; Rebel Assault trägt den Titel "Interactive Movie" jedoch zu Recht, wurden doch, angefangen beim atemberaubenden Intro, den auf-



Handlungsspielraum im Keim, auch wenn Rebel Assault eindeutig zu den besseren FMV-Titeln zählt. Zudem ist die Qualität der Videoszenen sehr unterschiedlich, hervorragend in den Zwischensequenzen, aber im eigentlichen Spiel teilweise etwas grobkörnig. Star Wars-Fans können angesichts der professionellen Aufmachung (Movie-like) jedoch locker über die Mängel im Gameplay hinwegsehen. (Muster von Theo Kranz Versand)

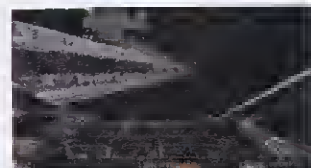
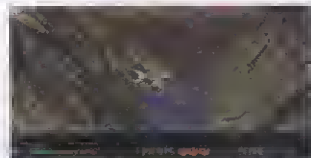


Die Zwischensequenzen machen erst das SF-Flair von Rebel Assault aus

wendigen Zwischensequenzen, bis hin zum eigentlichen Spiel etliche Sequenzen aus dem Film digitalisiert bzw. neu gerendert. Echte Star Wars-Fans sind natürlich schon vom Kauf überzeugt, bevor das Intro zu Ende ist, leider, leider erstickt das interaktive Spielprinzip den



Rebel Assault bietet im Grunde nur drei interaktive Sequenzen, eine Dreifachperspektive aus der Sicht eines Wingman, aus dem Cockpit (Bild oben) bzw. Operation Schlupf-Ike



Die interaktiven Sequenzen sind grafisch etwas grobkörnig geraten

SAT
SATURN**Rigroad Saga**

Rollenspiel / 1 Spieler

Shining Force läßt grüßen. Segas erstes RPG für den Saturn orientiert sich spielerisch sehr am MD-Klassiker. Grafisch ist auf dem 32-Bit natürlich einiges mehr möglich. So werden sämtliche Charaktere und Kampfszenen in 3D dargestellt, und die Polygon-Landschaften wurden sogar mit Texturen überzogen. Das Gelände wirkt sich zudem sehr auf die Bewegungsmöglichkeiten eurer Figuren aus, d.h. die

Geschwindigkeit, mit der Ihr Euch fortbewegt, nimmt bspw. bei Steigungen ab, und ist natürlich auch von Waffen oder Rüstungen abhängig; außerdem beeinflussen Bäume, Sträucher, u.ä. das Kampfgeschehen: Steht Ihr bspw. während eines Kampfes in einem Wald und werdet durch die Euch umgebenden Bäume geschützt, dann richtet ein gegnerischer Angriff weitaus weniger Schaden an als auf freiem Feld.



3DO Demolition Man

PANASONIC 3DO

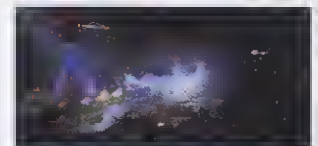
Shoot'em Up / 1 Spieler

Virgin geht mit ihrem ehrgeizigen Projekt Demolition Man im Full Motion Video-Genre völlig neue Wege; nicht nur, daß bei den Movie-Dreharbeiten auch zusätzliche Cuts mit Sylvester Stallone und Wesley Snipes für die Videospiel-Umsetzung gedreht wurden, Demolition Man hebt sich auch spielerisch von der FMV-Dutzendware ab. So wurden insgesamt vier ver-

schiedene Spiele integriert: Der Schießstand-Part steht einem T2-Coin-op kaum nach, von der aufwendigen Mechanik in der Spielhalle 'mal abgesehen, der Beat'em Up-Teil ist ganz ordentlich (sogar das Gesicht Eurer Figur verändert sich mit der Zahl der eingesteckten Treffer), die Verfolgungsjagden sind auch nicht von schlechten Eltern, und die 3D-Shoot'em Up-Runden



(Doom-like) können sich ebenfalls sehen lassen. Durch das teilweise aus dem Film digitalisierte bzw. völlig neu gerenderte Material, den verhältnismäßig großen Bildschirmausschnitt und nicht zuletzt den QSound knüpft die Handlung des Videospiels fast nahtlos an den Film an; alles in allem diesmal, aber nur diesmal, für Movie- und Stallone-Fans genauso interessant wie für jeden anderen 3DO-Besitzer. Umsetzungen für PlayStation und Jaguar CD-ROM sind ebenfalls in Planung. (Muster von: Galaxy)



Test 'N Take Videospiele

Super Nintendo
Earthworm Jim dt 129,95
Jurassic Park 2 dt 139,95
NHL '95 dt 129,95
Star Wars III dt 139,95
Uniracers us 109,95
WWF Raw dt 139,95
Mega Drive
Psycho Pinball dt 119,95
...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Versand: Makasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto, NN, Exot. 10 DM Porto, NN
030-621 30 18
Malzer Str. 11 • 10119 Berlin, Nähe Hermannplatz

Top Games

Super Nintendo

Blackhawk	109,-	NBA Live 95	129,-
Donkey Kong C.	134,-	NHL Hockey 95	119,-
Earthworm Jim	129,-	Secret of Mana	109,-
FIFA Soccer 95	119,-	Soulblazer	114,-
Indiana Jones	129,-	Star Wars 3	129,-
Jurassic Park 2	124,-	Syndicate	119,-
Lord of the Rings	109,-	WWF Raw	144,-

Mega Drive

Earthworm Jim	119,-
FIFA Soccer 95	109,-
Lion King	119,-
Rock'n Roll Racing	109,-
Soleil	119,-
Sonic & Knuckles	109,-
Urban Strike	109,-

Reservierungs-Service für Neuheiten

Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!

☎ 0 80 62 / 8 03 26 - BTX: Bachhuber#

Game Boy Spiele zu stark reduzierten Preisen. Viele weitere Artikel und Zubehör, auf Lager. Hard- und Software für PC. Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an! Versand im Sicherheitskarton! Inland Nachnahme (+ DM 8,-) oder Vorauskasse (+ DM 5,-). Alle Bestellungen bis 16.00 Uhr werden am gleichen Tag versandt. Lieferungen ab DM 250,- portofrei!

Top Games • Angelika Bachhuber • Gottlob-Weiler-Str. 37 b • 83052 Bruckmühl

GAMECOURIER

WIR VERSENDE MPD 1 GAME + SCH ALL UND 10% A

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

Sega Mega Drive alle neuen US Games 2 Tage nach Erscheinen bei uns!

World Series Baseball	119,-	Radical Rex	109,-
Syndicate	119,-	Tecmo NBA Basketball	129,-
NHL Hockey 95	119,-	F1 World Championship CD	109,-
Sherlock N G	119,-	WWF RAW Wrestling	129,-
EA Sports Tennis	119,-	Heimdal	CD 119,-
EA FIFA Soccer 95	119,-	Out of this World	CD 119,-
Shining Force II	129,-	Dungeon Master 2	CD 109,-
Contra	119,-	Dark Wizard	CD 109,-
Flink	109,-	Corpse Killer	119,-
Pitfall	129,-	Battle Corps	109,-
Psycho Pinball	119,-	Rebel Assault	CD 119,-
Zero Tolerance	119,-	Vay	CD 119,-
PGA Golf III	109,-	View Point Arcade	129,-
Eardworm Jim	129,-	Mickey Mouse	129,-
CD Speicher Modul	129,-	Lunar Silver Star	CD 119,-
Mega Drive Converter	39,-	Alle Spiele laufen CDX 2	99,-

Alle Neuen US CD'S auf Lager Sega 32 x und alle Spiele

Super Nintendo alle neuen US Games 2 Tage nach Erscheinen bei uns!

Super Bonk	129,-	Wizardry 5	129,-
Lufia	129,-	Firestriker	119,-
Pitfall	139,-	Rise of the Robots	PAL 139,-
Bombberman 2	119,-	Indiana Jones	PAL 139,-
Earthworm Jim	129,-	Lord of the Rings	119,-
Ultima Black Gales	139,-	Major League Baseball	119,-
Operation Europe	139,-	Star Trek Star Fleet	129,-
WWF Raw	PAL 139,-	Star Wars R o Jedi	PAL 139,-
Super R Type 3	PAL 109,-	Equinox	89,-
Street Recer	PAL 119,-	Black Thorne	119,-
NHL Hockey 95	129,-	Ultima Runes of Virtue	129,-
Soul Blaz2 Illus. of Gaya	139,-	Breln Lord	139,-
Biker Mike from Mars	119,-	Soulblazer	DT 129,-
Uniracers	119,-	Donkey Kong Country	139,-
F 1 Pole Pos. 2	PAL 129,-	Secret of Mana	PAL 129,-
Breath of Fire	RPG 129,-	Demons Crest	129,-
Dragon View	RPG 129,-	Eye of the Beholder	129,-
Robotrack RPG.Enix	129,-	Unchard. Waters.N.Horizons	139,-
Final Fantasy 3	149,-	Syndicate	139,-
Jurassic Park 2	129,-	Lord of Darknes	RPG 129,-
Samurai Showdown	139,-	u.v. mehr Neuheiten US Kons	260,-

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

50/60 Hz ADP à DM 39,- Akt. Rep. Pra DM 119,-
SNES, MD, SUPER NINTENDO 50/60 Hz Umbaukit 69,-

Gamecourier-Versand, H. Kintzel
Goethestr. 46 • 58566 Kierspe

TEL: 02359 / 6466 FAX: 02359 / 6266

3DO
PANASONIC 3DO**Virtuoso**

Shoot'em Up / 1 Spieler

In Elite Systems' erstem Ausflug in 32-Bit Gefilde schleicht Ihr in Doom-Manier, als Rockstar verkleidet, durch grafisch zwar sehr beeindruckende und umfangreiche Levels, das "Schlei-



chen" ist allerdings wörtlich zu verstehen, denn die Hardware geht angesichts der detaillierten Grafik gehörig in die Knie; nicht ohne Grund hat Elite Systems eine Taste eingebaut, um sich um 180 Grad drehen zu können. Die spielerische Tiefe hält sich aber in Grenzen, Virtuoso bietet in allen Belangen zu wenig: Zu wenig Secrets, zu wenig Waffen, zu wenig Power Ups, zu wenig hinterhältige Gegner, zu wenig tak-



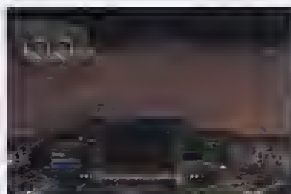
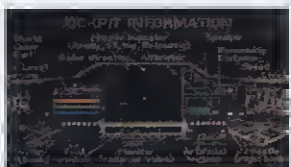
tische Elemente, zu wenig Atmosphäre, da reißt auch die lobenswerte Speicherfunktion über das interne

SRAM nichts mehr raus; Virtuoso ist einfach ein billiger Doom-Abklatsch. (Muster von Elite Systems)

3DO
PANASONIC 3DO**Shock Wave**Operation
Jump Gate: 2026

Shoot'em Up / 1 Spieler

Sieben Jahre sind ins Land gegangen, seit Wildcard (und die U.N.S. Omaha) die Alien-Invasion vereitelt haben. Commander Crane



wurde für seine Verdienste zum Admiral ernannt und der kaltblütigen Alaina Stewart der Oberbefehl für das Flaggschiff der Konföderation verliehen; nur Wildcard ist der Alte geblieben, und soll nun die Aliens mit einer aus dem Boden gestampften Flotte der U.N. Special Forces endgültig aus unserem Son-

nensystem vertreiben. Fünf leckere Missionen, die nur in Verbindung mit einem Spielstand aus "Invasion Earth: 2019" lauffähig sind, warten hier auf Euch, mit neuen Gegnern wie bspw. dem Ice Melter oder der Battle Axe, neuen gerenderten Zwischensequenzen, neuen, wie gewohnt, photo-realistisch anmutenden Landschaften, einer butterweichen Steuerung, SF-Atmosphäre, Dolby Surround



und der Möglichkeit CH Products' Flightstick Pro zu verwenden. Spielerisch gibt sich die Mission CD vom Schwierigkeitsgrad her

extrem hart, zudem wurde etwas mehr Wert auf Taktik gelegt und die Gegner sind noch eine ganze Ecke intelligenter geworden; eine eindeutige Bereicherung für den Shoot'em Up-Markt auf dem 3DO, was jetzt noch fehlt ist eine Mission CD zu Need For Speed mit neuen Strecken. (Muster von Electronic Arts)

Bild links: Basondars hartnäckige und teilweise neue Gagner, ein von Kraftfeldern abgeschirmter Refualar sowie ein Canyon-Flug zählen zu den Schmankerln der ersten von fünf Missionen

Bilder unten: Das gerenderte Intro ist wieder mal vom Feinsten, nur die Zwischensequenzen sind etwas kurz geraten



Jetzt
neu!

price
power

Lieferung direkt aus Öster-
reich und der Schweiz!

MEGA DRIVE

2nd Samurai dt	99,-
Addams Family us	99,-
Aladdin dt	89,-
Animaniacs dt	99,-
ATP Tennis dt	109,-
Balzz dt	89,-
Barkley's Shut up & Jam dt/us	89,-/69,-
Batman and Robin dt	109,-
Battletech dt	109,-
Battlelands us	49,-
Battle Tech us	129,-
Beavis & Butthead us	129,-
Bubba'n Shix dt	109,-
Bubsy 2 dt	89,-
Cannan Fadder dt	99,-
CD Battlecars dt	109,-
CD Double Switch dt	99,-
CD Dracula Unleashed dt	99,-
CD Dragon's Lair dt	95,-
CD Dune dt	99,-
CD Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
CD F-1 Heavenly Symphony dt/us	109,-
CD Ground Zero Texas dt	109,-
CD Heart of Alien dt/us	99,-
CD Jurassic Park dt	99,-
CD Links dt	99,-
CD Lunar the Silverstar us	99,-
CD Mickey Mania dt	99,-
CD Myst, Mansion us/dt	69,-/99,-
CD Mega Race us	119,-
CD Micracosm dt	99,-
CD NBA JAM dt	109,-
CD Novastarm dt	109,-
CD Power Rangers dt	109,-
CD Prize Fighter dt	109,-
CD Rebel Assault dt/us	109,-
CD Road Avenger dt	39,-
CD Sonic dt	49,-
CD Terminator dt	109,-
CD Third World War us	119,-
CD Thunderhawk dt	99,-
CD Tamcat Alley us/dt	69,-/99,-
CD Vay us	109,-
CD WWF Steel Cage dt	99,-
Cambat Cars dt	89,-
Daffy Duck dt	109,-
Dina Dini Soccer dt	99,-
Dschungel Buch dt/us	99,-/79,-
Dragon (Bruce Lee) dt	99,-
Dragon's Revenge dt	99,-
Dr. Robotniks M.B. Machine dt	99,-
Dune 2 dt	109,-
Dynamite Headdy dt/us	99,-/89,-
EA-Tennis dt	109,-
Earth Warm Jim dt	125,-
Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
Eternal Champions dt	79,-
F-1 Heavenly Symphony dt	109,-
F-117 Night Storm dt/us	79,-/69,-
Feel dt	109,-
FIFA 95 dt	109,-
FIFA Soccer 94 us	49,-
Flink dt	89,-
Flintstones - the Movie dt	109,-
Gauntlet IV us/dt	79,-/99,-
Generations Lost dt	89,-
Gunship 2000 dt	49,-
Gunstar Heroes dt	99,-
Hardball 94 dt	99,-
Hyperdunk Basketball dt	49,-
Jimmy White Snooker dt	89,-
John Madden 95 dt	99,-
Jurassic Park us	59,-
Jurassic Park 2 (Ram.Ed.) dt	109,-
Landstalker dt	119,-
Lemmings 2 dt	109,-
Lost Vikings dt	109,-
Lion King dt	125,-
Maximum Carnage dt	119,-

Mega Bomberman (4-Sp.)	99,-
Mega Turrican dt	99,-
Mickey Mania dt	109,-
Micro Machines 2 dt	109,-
Mighty M. Power Rangers dt	99,-
Mighty Max dt	99,-
NBA Jam dt/us	119,-/109,-
NBA Live 95 dt	109,-
NHL Hockey 95 dt	109,-
Nigel Mansell dt	99,-
Pete Sampras Tennis dt	109,-
Pele Soccer dt	39,-
PGA Tour European Tour dt	99,-
PGA Tour Golf 3 dt	109,-
Pinkie dt	89,-
Pirates Gold us	109,-
Pitfall dt	109,-
Powergate dt	89,-
Probotector dt	109,-
Psycho Pinball dt	109,-
Pugsy dt	39,-
Radical Rex dt	99,-
Rasenmähermann dt	89,-
Red Zanz dt	109,-
Ren & Stimpy Shaw dt	99,-
Rise of the Rabats dt	129,-
Road Runner dt	99,-
Rabocop 3 dt	109,-
Dr. Robotniks M.B. Machine dt	99,-
Rocket Knight Adventure dt	69,-
Rock n Roll Racing dt	99,-
Shao Fu dt/us	99,-/89,-
Shining Force 2 dt	129,-
Shinobi 3 dt	69,-
Sanic 3 dt	99,-
Sonic Spinball dt	99,-
Speedy Gonzales dt	109,-
Streets of Rage 3 dt	129,-
Sunset Riders dt	69,-
Super Streetfighter 2 dt	129,-
Sylvester & Tweety dt	109,-
Tax Mania 2 dt	109,-
Technoclash us	39,-
The Hurricanes dt	99,-
The Incredible Hulk dt	99,-
The Pacemaker dt	109,-
Tiny Toons dt	69,-
Tiny Toons 2 dt	99,-
Toe Jam & Earl 2 dt	109,-
Turtles Tournament Fighters dt	119,-
Two Tribes Populous 2 dt	99,-
Urban Strike dt	99,-
Virtual Racing dt	139,-
Winter Olympics dt	99,-
WWF Raw dt	125,-
Walferine dt	125,-
Zera the K.Squirell dt	109,-
Zero Tolerance dt	109,-
Zombies A.M.N. us/dt	49,-/69,-
Virtua Racing Set	325,-
4-Spieler-Adapter SEGA/EA dt	59,-
6-Button Pad dt	39,-
Action Renloir Pro 2.50/60HZ	89,-
CD-Rom 2 ohne Spiele	399,-
CR-ROM 2 mit 3-Spielen dt	479,-
CDX-Converter	99,-
Japan Converter ip	19,-
NTSC Converter 60Hz us/dt	39,-
MegaDrive II Grundgerät	199,-
Multi Mega dt	869,-
Lian-King Ser dt	299,-
RGB-Kabel MD 1 und 2	29,-
Umbau 50/60Hz/Zetzensatz	49,-
Verlängerungskabel	39,-

SUPER NES

Adventure Island 2 dt	129,-
Actraiser 2 dt	119,-
Aladdin dt	99,-

Al Unser Jr. dt	129,-
Animaniacs dt	129,-
Art of Fighting dt	129,-
BattleTank dt	129,-
Beauty & the Beast dt	99,-
Beavis & Butthead us	129,-
Biker Mice from Mars dt	119,-
Blackthorn (Blackhawk) dt/us	109,-
Brain Lard us	139,-
Brainies dt	119,-
Breath of Fire	139,-
Brett Hull Hockey dt	109,-
Bugs Bunny dt	129,-
Charles Barkley dt	129,-
Champion World Class Soccer dt	89,-
Chaos Engine dt	119,-
Choplifter 3 us/dt	59,-/99,-
Clay Fighter us/dt	129,-
Claymates us	109,-
Crazy Chase dt	119,-
Dayze before X-Mas dt	119,-
Desert Fighter dt	119,-
Disney's Bonkers us	129,-
Dankey Kang Country dt	129,-
Dauble Dragon 5 dt	119,-
Dschungelbuch dt	129,-
Earth Warm Jim dt	129,-
Eek the Cat dt	99,-
Equinox dt	89,-
F1 Pale Position 2 dt	129,-
Fatal Fury 2 dt	119,-
Feivel der Mauswanderer dt/us	109,-
Fifa Soccer 95 dt	119,-
Fighter's History us	129,-
Final Fantasy 2 us	129,-
Final Fight 2 dt	109,-
Ghoul Patrol dt	109,-
Goof Troop dt	89,-
HaasNewmann Indy Car dt	119,-
Hammerlock dt	129,-
Hurricanes dt	129,-
Illusion of Gaia us	139,-
Jahn Madden 95 dt	109,-
Jurassic Park 2 dt	129,-
King of Dragons dt	99,-
Legend dt	109,-
Lemmings 2 dt	129,-
Lian King (W. Disney) dt	129,-
Lufia us	129,-
Lord of the Rings dt	109,-
Mario Allstars dt	89,-
Mario's Time Machine dt	109,-
Maximum Carnage dt	139,-
Mechwarrior dt	129,-
Mega Man Soccer us	79,-
Mega Man X dt	99,-
Metal Marines dt	129,-
Mickey Mania dt	109,-
Micromachines dt	109,-
Might & Magic II dt/us	129,-
Mighty Max dt	99,-
Mystical Ninja dt	119,-
NBA Jam dt/us	129,-
NBA Live 95 dt	129,-
NHL 95 dt	119,-
Nigel Mansel dt	119,-
Pac Attack dt	119,-
Pac in Time dt	129,-
Pacman 2 us	119,-
Page Master dt	119,-
Pinball Dreams dt	129,-
Plak dt	89,-
Populous dt	59,-
Popoon dt	109,-
Power Drive dt	109,-
Power Rangers dt	129,-
Super Punch Out dt/us	109,-/119,-
Rise of the Robots dt	144,-
Robin and Batman dt	139,-
Robocop vs Terminator us	69,-
Rock'n Roll Racing dt	119,-
Schlumpfe dt	109,-

Shao Fu dt/us	119,-
Slam Masters dt	129,-
Smash Tennis dt	109,-
Space Ace dt	69,-
Sparkster dt	119,-
Street Racer dt	119,-
Stunt Race FX dt/us	109,-
Super Conflict dt	119,-
Super Doozane dt	119,-
Super Gameboy dt	95,-
Super Hockey dt	99,-
Super Metroid dt	109,-
Super Morph dt	109,-
Super Pinball 'Behind the Mask' dt	89,-
Super Star Wars 3 dt	129,-
Super Streetfighter 2 dt/us	129,-/139,-
Superman dt	129,-
Syndicate dt	119,-
T2 Judgement Day us	59,-
Tennis II Limited Ed./Tennis III	169,-/139,-
Tennis Flash us/iso	109,-/139,-
Tetris & Dr. Maria	89,-
The Incredible Hulk dt	129,-
Tiny Toons 2 dt	119,-
Top Gear 3000 dt	119,-
Turn & Burn dt	129,-
Troy Alkman Football	129,-
Utopia dt	119,-
Vol d'Isere Champ. dt	125,-
Warrior's Woods	89,-
Where I'd World is Canned S.O. dt	129,-
Wild Snake us	119,-
Winter Olympics dt	119,-
World Cup USA 94 dt	109,-
World Heroes 2 us	129,-
WWF Raw dt	139,-
WWF Royale Rumble dt	129,-
X-Kaliber us	99,-
Zoal dt	109,-
Zombies dt	99,-
6-Spieler Adapter	59,-
60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stacker)	39,-
Nintendo Commander Pad	39,-
Action Replay 2.50/60Hz	99,-
Action Set (1 Spiel) SNES dt	229,-
Remate Pad / 2 Stick	99,-
Game Maged dt (60Hz-Ada.)	69,-
Programmierb. Universal Adap.	99,-
100% Kampfabel	59,-
RGB-Kabel us/dt	29,-
SNES Powerstation	189,-
SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V	249,-
UMBAU:	
SNES 50/60Hz/Schacht	79,-
Verlängerungskabel	19,-
2DO	
3DO	
3DO us/2 CD/220V	899,-
3DO pal/2CD	969,-
Alone in the Dark us	119,-
Another World us	69,-
Burning Soldier us	119,-
Calumet (Tetris Clone) ip	129,-
Dr. Hauzer ip	109,-
Dragons Lair us	89,-
Fifa Soccer dt	99,-
Guardian Wars us	119,-
John Madden 94 us	49,-
Jurassic Park us	99,-
Lemmings us	89,-
Mega Race	119,-
Micracosm ip	139,-
Need for Speed us	119,-
Night Trap us	89,-
Pataank us	119,-
Road Rash 2 dt	99,-
Samurai Showdown us	119,-

Shadow us	119,-
Sesam Straße	49,-
Sewer Shark	109,-
Slayer us	119,-
Super Streetfighter us	129,-
Super Wing Commander us/dt	79,-/89,-
Ultraman ip	149,-
VR Stalker us	119,-
Wha Shot J. Rock	119,-
Umbau RGB/220V taugl.	199,-
Losergun	89,-
Joystick Adapter	79,-

SONSTIGES

JAGUAR Alien vs. Predator us	119,-
JAGUAR Bruce Lee us	119,-
JAGUAR Club Drive us	119,-
JAGUAR C. Ninja us	119,-
JAGUAR Doom	119,-
JAGUAR RGB-Kabel	49,-
JAGUAR Grundgerät PAL	539,-
SEGA32X Grundgerät dt	379,-
SEGA32X Doam dt	119,-
SEGA32X Star Wars dt	139,-
SEGA32X Virtual Rodeo Deluxe dt	139,-
Gameboy dt	95,-
GAMEBOY Aladdin dt	59,-
GAMEBOY Choplifter 3 dt	59,-
GAMEBOY Dschungelbuch dt	59,-
GAMEBOY Donkey Kong us/dt	49,-/59,-
GAMEBOY Gallerie dt (4-Games)	39,-
GAMEBOY Jurassic P. 2 dt	59,-
GAMEBOY Lion King dt	59,-
GAMEBOY Mortal Kombat 2 dt	69,-
GAMEBOY Pac in Time	69,-
GAMEBOY Probotector dt	59,-
GAMEBOY Space Invaders dt	59,-
GAMEBOY Tiny Toons 2 dt	59,-
GAMEBOY USHAR Manster T.	59,-
GAMEBOY Warrio Land dt	59,-
GAMEBOY WWF Raw dt	69,-
GAMEBOY Zelda-Link's Aw.	59,-
GAMEBOY Zera Tolerance dt	59,-
PC Creature Shock CD dt	94,-
PC DOOM-2 dt	79,-
PC Kyrandia-3 CD dt	89,-
PC Noscar Racing CD dt	89,-
PC System Shock dt	79,-
CDI Vayeur	89,-
CDI-Gerät inkl. MPEG dt	999,-
CDI Soft- und Hardware	ab 29,-
T-Shirts/Sweat-Shirts	ab 19,-
NEO GEO CD	
Sony Playstation PSX	1.299,-
Sega Saturn RGB	1.399,-
Mini Basketballkorb mit 8 Ball (von Spalding)	29,-
US/IP Magazine (GAMEFAN/EGM) ab 8.	
Alte Ausgaben US Magazine ab 2.	
Marty Grundgerät RGB-Umbau	999,-
Marty Spiele	ab 99,-
CD 32-Spiele	ab 29,-
NEO-GEO Spiele bei uns erhältlich	
T-Shirts	ab 19,-
Baseball Caps	ab 19,-

TEL 05071/733134 TEL 089/5438088 TEL 071/733134

ÖSTERREICH

Reichstraße 35
A-6890 Lustenau
Tel. 0663/ 852845

Preise: DM 1.- / öS 8.-
Versand: öS 60,- incl. Nachnahme
ab öS 2.000,- Frei Haus per NN
AUCH LADENVERKAUF!

DEUTSCHLAND

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
Öffnungszeiten: Montag-Samstag, 10 bis 20 Uhr,
Fax 089/ 534254

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Tel. 089/ 534115
Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen
Vorkasse, Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf!
Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme Sendungen
werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

SCHWEIZ

Laubenstraße 8
CH-9444 Diepoldsau
Tel. 0043-663/ 852845

Preise: DM 1.- / sFr -.90
Versand: sFr 10,- incl. Nachnahme
ab öS 250,- Frei Haus per NN

3DO

Need For Speed

PANASONIC 3DO

Rennspiel / 1 Spieler

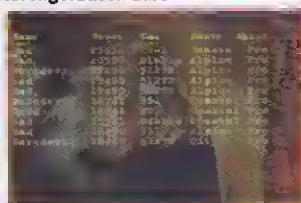
Langsam, aber sicher wird es fast schon beängstigend, mit welcher Kontinuität EA Hit auf Hit fürs 3DO aus dem Boden stampft. Entwickelt wurde dieses Game von Pioneer Productions, einer kanadischen Softwarefirma, die vor Jahren auf dem Amiga mit Test Drive ihr Rennspieldebüt ablieferte.

einen von drei Schwierigkeitsgraden, der gleichzeitig auch die Art der Schaltung bestimmt, denn nur auf der höchsten Stufe legt Ihr die Gänge selber ein. Je nach Sportwagen könnt Ihr auch über ABS oder Traktionskontrolle verfügen. Die drei Strecken umfassen maximal drei Abschnitte, die Ihr ent-



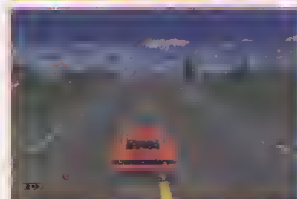
Die Tunnel-Grafiken sind besonders gelungen in Szene gesetzt, zudem verändert sich hier auch das Motorengeräusch Eures Renners

te. Diese Wurzeln lassen sich nicht verleugnen, denn Need For Speed ist im Grunde nichts anderes als eine konsequente Weiterentwicklung von Test Drive, aber was für eine! Acht der schnellsten Serienautos dieser Welt stehen Euch zur Wahl, ob Lamborghini Diablo, Ferrari 512TR, 911er Porsche oder einer der vielen Japano-Flitzer, hier findet jeder seinen Liebling, ausführliche Statistiken und rasant geschnittene Videosequenzen geben über die Leistungsstärke Aufschluß. Im Optionsmenü wählt Ihr



Die High Scores errechnen sich aus Eurer Fahrzeit, dem Schwierigkeitsgrad und der Wahl des Sportwagens

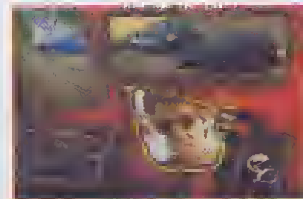
weder auf Zeit oder gegen einen Konsolengegner aus einer von drei Perspektiven in Angriff nimmt, aus dem Cockpit lassen sich die Kut-schen am besten steuern. Nach jedem Abschnitt dürft Ihr Euch in aller Ruhe entweder das komplette Rennen



Während der Rennen dürft Ihr aus drei Perspektiven wählen, am besten läßt es sich aus dem virtuellen Cockpit fahren

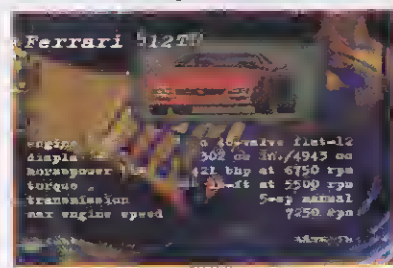
oder ausgesuchte Highlights nochmals betrachten, hier habt Ihr gar die Wahl aus sechs verschiedenen Blickwinkeln, die Ihr zusätzlich in der Neigung variieren könnt. Bestzeiten und Top Speed werden im Backup-Booster festgehalten. Mit

Need For Speed liefert Pioneer Productions ein 3DO-Erstlingswerk ab, das besser fast nicht mehr hätte werden können. Grandiose Aufmerksamkeit, ultrarealistisches Fahrverhalten, obercoole Strecken-



Im Optionsmenü könnt Ihr auch das Fahrzeug des Gegners bestimmen

führung, perfekte Steuerung, photorealistische Grafik, Dolby Surround-Sound, man hat das Gefühl wirklich im Auto zu sitzen, da Geschwindigkeit, Strecke und Gegner optimal aufeinander abgestimmt wurden. Allerdings solltet Ihr von Anfang an mit manueller Schaltung fahren, da die Konsole viel zu früh den nächsten Gang einlegt und auch die angegebene Höchstgeschwindigkeit bei weitem nicht erreicht. Was soll's, Automatik fahren eh nur graumelierte Hut-Hochschis mit gestrickter Klorolle auf der Heckablage, der Rest, sprich alle 3DO-Besitzer, sollten sich dieses geniale Werk auf keinen Fall entgehen lassen. (Muster von Electronic Arts/High Score Games)



SAT

Wing Arms

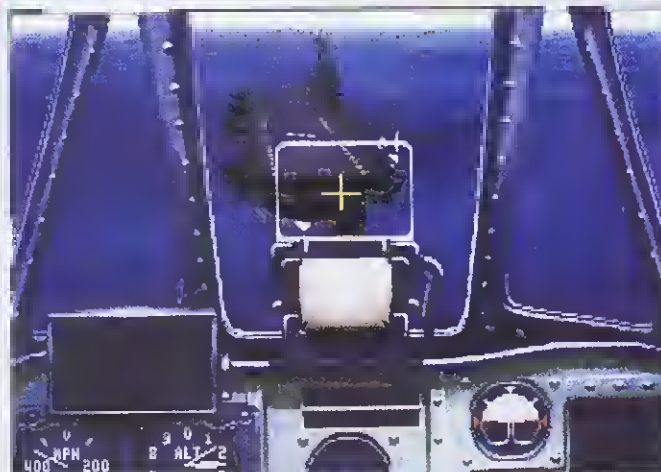
SATURN

Shoot'em Up / 1-2 Spieler

... und wieder muß der Zweite Weltkrieg für eine Flugsimulation herhalten. Diesmal bekommt Ihr es mit sieben unterschiedlichen Flugzeugen zu tun, die im



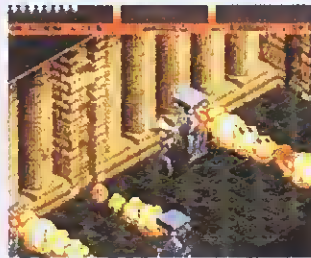
Dogfight (Versus Mode) aufeinander Jagd machen, oder im Campaign-Modus eine komplette Schlacht nachspielen. Als Commodore der Glorreichen Sieben stellt Ihr hier einem mysteriösen Geheimbund nach, der den Alliierten beschlagnahmte Waffen entwendet hat. Eure Bord-MG, das gerne mal überhitzt und dann ausfällt, spricht aber eine eindeutige Sprache.



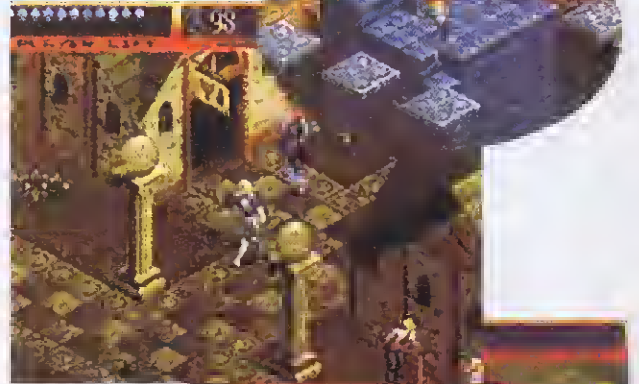
MD
MEGA DRIVE**Light Crusader**

Action-Adventure / 1 Spieler

Treasures neuestes Werk erinnert auf den ersten Blick stark an Cadaver von den Bitmap Bros. In diesem Rollenspiel-/Action-Mix setzt Ihr Euch, mit Schwert und Zaubersprüchen bewaffnet, zur Wehr und solltet diverse Rätsel lösen um weiterzu-



kommen. Wie bei Segas Landstalker wurde auch bei Light Crusader eine isometrische Perspektive zur grafischen Darstellung verwendet. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: Frühjahr (16 MBit/Batterie).

**32X**
MEGA DRIVE 32X**Wing War**

Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Kaum ist Wing War von AM2, dem Entwicklungsteam rund um Yu Suzuki, in den Spielhallen erschienen, bastelt Sega bereits an einer 32X-Helmvariante des Model 1-Automaten. Wer jedoch eine akkurate Flugsimulation erwartet wird jedoch etwas enttäuscht werden, denn in Wing War fliegt Ihr, Starwing-like, auf relativ vorgegebenen Bahnen, d.h. Ihr könnt Euch nicht frei nach links oder rechts bewegen, und der Action-Part steht eindeutig im

Vordergrund. Ihr habt die Wahl aus sieben verschiedenen Flugzeugen, u.a. stehen Euch eine Mustang (sehr wendig, mit sechs MGs ausgerüstet), ein britischer Harrier (gutmütiger Senkrechstarter mit Missiles) und ein japanischer Zero Fighter (extrem gewöhnungsbedürftig) zur Verfügung. Sogar ein US Apache Helikopter ist vertreten. Für Einsteiger empfiehlt sich der Dogfight-Modus, während sich ambitionierte Spieler gleich an den Expert Mode heranwagen. Wie bei Segas Coin-op Auto-

maten üblich stehen Euch, und das nun auch in der Heimversion, drei Virtua Buttons zur Verfügung, mit denen Ihr zwischen einer Cockpit-Perspektive, einer Sicht von schräg hinten sowie einer aus einem Begleitflugzeug, hin und her schalten könnt, oder Ihr laßt die Konsole entscheiden, welche für die jeweilige Situation gerade am besten geeignet ist. Gerade die letzte Perspektive gibt sich nämlich von der Steuerung her etwas gewöhnungsbedürftig, ist jedoch sehr

über-sichtlich. Ein genauer Erscheinungstermin der 32X-Version steht bislang leider noch nicht fest.



Capcom im SNK-Fahrwasser

Nach dem Neo Geo bzw. Neo Geo CD erschließt nun auch Capcom den lukrativen Heimmarkt. Der CPS Changer stellt im Grunde eine Abspielkonsole für die Capcom-eigenen Coin-ops dar. Ausgeliefert wird das Gerät in Japan bereits seit 15. Januar, im Lieferumfang sind neben einer Street Fighter II Turbo-Platine ein Capcom Fighter Power Stick sowie ein RGB-Kabel enthalten, die Joypad-Anschlüsse sind übrigens identisch zu Super Nintendo-



Pads (Kostenpunkt 39.800 Yen, ca. 600 DM). Neben Street Fighter II Turbo sind vorerst allerdings lediglich Muscle Bomber und Captain Commando erhältlich.

Karaoke auf dem 3DO



Mit dem Karaoke Mixer FZ-AK1 bemüht sich Panasonic mehr auf die Eigenheiten des japanischen Marktes einzugehen.

Atari-News

Core Design geht fremd: Die Mega CD-Profis arbeiten nun auch an ersten Projekten für Ataris Raubkatze (Soul Star, Thunderhawk); der Deal mit CentreGold/U.S. Gold macht's möglich. Erste Titel für Ultra 64, PlayStation und 3DO stehen ebenfalls in Aussicht. Rage setzt sogar Striker 3DO (Software News in Mega Fun 12/94) um, Atari dagegen schiebt ihr CD-ROM, das vorerst allerdings lediglich in kleinen Stückzahlen lieferbar sein soll, erst im Frühjahr nach, dafür fällt der Preis von bisher anvisierten

199 US\$ auf 149 US\$. Mit einem zweiten R&D-Zentrum in Großbritannien soll zusätzlich die Softwareentwicklung forciert und mehr auf den europäischen Markt eingegangen werden. Seit November '93 wurden laut Atari 350.000 Geräte auf dem US-Markt umgesetzt, sowie weitere 50.000 Einheiten in Europa.

Street Racer Gewinnspiel

... und hier noch die Gewinner aus unserem Street Racer-Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit Ubi Soft (Mega Fun 11/94): Im Grunde gibt es ja drei erste Preise, aber am besten hat uns die Kreation



von Yorleni Vindas de Pruy aus Knittlingen gefallen, jeweils ein weiterer BMW M3 RC-Car von Robbe geht an Sascha Studinski aus Hagen und Oliver Pruy aus Knittlingen (!). Eine Original Street Racer-Bomberjacke hat gewonnen: Andreas Rösch aus Zinnwald. Herzlichen Glückwunsch. Die Gewinner der 50 Street Racer T-Shirts werden schriftlich benachrichtigt.

PowerPlayer Apples 64-Bit Konsole auf PowerPC-Basis

Apple hat ihre auf Power-Mac-Technologie basierende CD-only Konsole Pippin mittlerweile fertiggestellt und

verfolgt damit im Grunde ähnliche Wege wie bereits 3DO und Sega, d.h. Apple fertigt die Hardware nicht selbst, sondern lizenziert sie an Fremdhersteller. Erster im Bunde ist der japanische Spielzeugwarenhersteller Bandai, der plant mit der PowerPlayer genannten Hardware im Herbst zu einem Preis von unter 1.000 DM auf den Markt zu drängen. Pippin selbst basiert auf Apples 64-Bit PowerPC-Rechner, verfügt über ein Quadruple Speed-Laufwerk mit einer Datenübertragungsrate von 600 KByte/Sek., 4 MByte RAM, Anschlußmöglichkeiten für vier Joypads sowie zwei serielle Ports, ist jedoch modular aufgebaut, d.h. auch zu einem vollwertigen Mac-PC ausbaufähig. Alle Mac-Pit sollen mit leichten Veränderungen an die "neue" Konsole angepaßt werden können, laut Apple sind bis Ende des Jahres 50 Titel geplant.

Pocky & Rocky 2 in Deutsch

Wenn schon Konami hierzulande nicht den zweiten Teil von Legend Of The Mystical Ninja (Goemon 2) veröffentlicht, so nimmt sich zumindest Laguna dem spielerisch verwandten Pocky & Rocky 2 (Kikikaikai 3) fürs Super Nintendo an; knuddelig und abgedreht, präsentiert sich dieses etwas andere Shoot'em Up von Natsume mit, im Vergleich zum Vorgänger, neuen Charakteren, aber auch einem deutlich schwächer geratenen Zwei-Spieler-Modus. Geplanter Erscheinungstermin: März (Test der Import-Version in Mega Fun 10/94 Fun-Wertung 76%).

Most Wanted

Darauf wartet die Mega Fun:

1. Daytona USA (Saturn)
2. Rallye Championship (Coin-op)
3. Doom II (Saturn)

Schon Gehört

+++ Der vierte Teil der RPG-Saga Phantasy Star (Mega Drive) soll in den USA Ende Januar ausgeliefert werden (24 MBit).

+++ Psygnosis arbeitet in Zusammenarbeit mit CBS an einer Zeichentrickserie zu Lemmings.

+++ Chris Roberts' Wing Commander III, das mit 5 Mio. US\$ aufwendigste Computerspiel aller Zeiten, wird via Electronic Arts/Origin im Frühjahr für das 3DO erscheinen. Die vier CDs umfassende PC CD-ROM-Version mit über drei Stunden FMV-Sequenzen und Mark (Star Wars) Hamill ist bereits am 16. Dezember erschienen.

+++ Hudson Japan arbeitet neben einigen PC-Engine Konvertierungen fürs Mega CD und ersten Titeln für die PC-FX auch an Projekten für Saturn, PlayStation und 3DO.

+++ Climax entwickelt für Taito das Action-Adventure Ladystalker fürs SNES (Ähnlichkeiten mit Segas Landstalker sind rein zufällig und nicht beabsichtigt).

+++ Ist das traditionelle Shoot'em Up-Spielprinzip schon am Ende? Athena veröffentlichte vor kurzem in Japan ein Shoot'em Up Construction Kit fürs SNES, mit dem mansich, angefangen bei Feindhorden bis hin zu Soundeffekten, alles nur erdenklich Mögliche kreieren kann.

Sega Coin-op News

Segas AM3-Entwicklungsabteilung arbeitet derzeit an fünf Titeln für das neue ST-V-Board, eine für den Spielhallenbereich optimierte Fassung des Saturns, u.a. an Captain Polygon, einem Beat'em Up, das im Gegensatz zu Virtua Fighter für die Darstellung der Charaktere Sprites verwendet, während die Hintergründe per Polygone berechnet werden. Außerdem in Planung (ST-V-Version): Drei Sportspiele sowie ein weiterer Polygon-Actiontitel. Das interessanteste Projekt bei AM3 stellt derzeit aber zweifellos Sega Rallye Championship dar, der inoffizielle Daytona USA-Nachfolger und gleichzeitig



Up, das im Gegensatz zu Virtua Fighter für die Darstellung der Charaktere Sprites verwendet,

während die Hintergründe per Polygone berechnet werden. Außerdem in Planung (ST-V-Version): Drei Sportspiele sowie ein weiterer Polygon-Actiontitel. Das interessanteste Projekt bei AM3 stellt derzeit aber zweifellos Sega Rallye Championship dar, der inoffizielle Daytona USA-Nachfolger und gleichzeitig

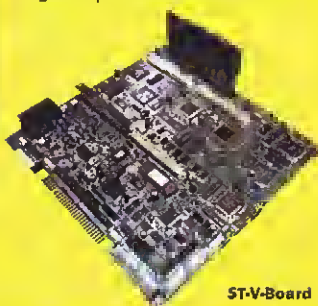


direkter Konkurrent zu Namcos Ace Driver: In Zusammenarbeit mit Toyota und Fiat entwickelt, verfügt Segas neuester Anwärtler auf den Renn-

üblichen Virtua Buttons, hier eine Cockpitperspektive sowie eine Ansicht aus



einem Begleitfahrzeug, das Hauptaugenmerk bei der Entwicklung des Automaten galt jedoch der Simulation des Rallye-typischen Fahrverhaltens, wie bspw. das Driften der Kutschen in Kurven. Zudem soll der Spieler über einen Active Shock Generator, der, ähnlich wie seinerzeit das Virtual Cushion für die PC-Engine, über Geräusche Vibrationen erzeugt, das Gefühl vermittelt bekommen wirklich im Fahrzeug zu sitzen. Drei unterschiedliche Strecken mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad sind natürlich selbstverständlich, genauso daß Fahrzeugmodelle der beiden Sponsoren im engültigen Spiel auftauchen.



ST-V-Board

Sega Neptune

32X

Nach dem Mars, der als 32X das Licht der Welt erblickte, und dem Jupiter, einer Cartridge-only Version des Saturns, die allerdings gestrichen wurde, erscheint nun der Neptune, eine integrierte Fassung von Mega Drive und 32X, die auf der Winter CES-

Show zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorgestellt werden soll. Über einen Erweiterungsschacht läßt sich natürlich, wie vom normalen Mega Drive gewohnt, das Mega CD II anschließen. Als Preis wird derzeit in den USA 199 US\$ anvisiert, in Großbritannien 200 Pfund (ca. 500 DM). Die Gerüchte um ein Handheld-Mega Drive haben sich indes nicht bewahrheitet, aus Kostengründen, die hauptsächlich auf den LCD-Screen zurückzuführen sind, wurde das Projekt fallengelassen.

GAMES

GUNTER ZILCH - GAMES

Versand & Ladengeschäft

Neu!! Tel.09721 / 21623 Neu!!
97421 Schweinfurt Bauerngasse 101

Super Nintendo:

Pagemaster e 119,90
Indiana J. d 129,00
Pitfall d 130,00
Demol. Man d Feb.95
Cannon Fod. d Jan. 95
Rise o.Robot. d 145,00
Radical Rex d 124,00
Eartworm J. d 129,00
Adapter 50/60Hz Mega Drive / Super NES je 29,-

Mega Drive:

Clayfighter e 115,-
Earthworm J. d 124,-
Pitfall d 112,-
Rise o.Robot d 129,-
Syndicate d 104,-
Flink d 104,-
Madden '95 d 99,-
Demol. Man d Feb.95

SEGA Saturn, Sony Playstation, MEGA 32X
lieferbar

3DO Pal 990,-

Adap. f. SNES Pad an 3DO 99,-

Sämtliche Neuheiten für MD, MCD, SNES sowie
3DO lieferbar. Versand 9,- zzgl. NN ab 300,- frei.

Kostenlose Liste anfordern !!!!

MEGA STAR

VIDEO GAME • EXPRESS VERSAND • LADEN

JAGUAR

SEGA

Daam 139,-
Iran Saldier 139,-
Checkered Flag 139,-
Dragan 125,-
Allen vs Predatar 139,-
Jaguar PAD 59,-
RGB-Kabel 39,-
alle Jaguar News auf Lager

32X Daam dt. 139,-
32X Virtual Racing dt. 139,-
32X Star Wars dt. 139,-
32X Hardware dt. 379,-
CD Snatcher dt. 109,-
alle MD News auf Lager
RGB Kabel 1&2 29,-
Jaypads ab 35,-

★ SUPER NINTENDO ★

Illusion of Gaia us 139,-
Rise of the Rabats dt 139,-
Jurassic Park 2 dt 129,-
Kick of 3 dt 119,-
RGB Kabel 39,-
Jaypad Verlängerung 18,-
alle News us & dt auf Lager

An & Verkauf von
Gebrauchtspielen

EGM & Game Fan
US Konsolenhefte

Fighter Stick SNES 89,-
Fighter Stick MD 89,-

Scart Umschalter

(mit Anschluß für HIFI Anlage 1 A Qualität)
2fach 99,- 3fach 129,- 4fach 149,-

Versand per NN zzgl. 8,00 DM (Sicherheitsbox) ab 300 frei
Inhaber F. Pfister • Bad Säckingen

☎ (0 77 61) 5 97 42 FAX 5 70 14

Versand von Mo. - Fr. von 11.00 - 13.00 Uhr 15.00 - 19.00 Uhr
Ladenöffnungszeiten: Mo. - Fr. von 11.00 - 13.00 Uhr 14.30 - 18.30 Uhr
Donnerstag bis 20.00 Uhr Sa. 10.00 - 14.00 Uhr

Gratisliste per Fax oder schriftlich: Schaffhauserstr. 55 • 79713 Bad Säckingen

Uniracers

Erscheint Frühjahr/Super Nintendo
Nintendo/DMA Design/1-2 Spieler

DMA Design, Lemmings-Erfinder und Nintendo-Only-Entwickler, hat es wieder einmal geschafft, etwas Neues zu kreieren

Vor langer, langer Zeit herrschte über dieses Universum ein Unigod, der es satt hatte, immer nur neue Planeten und Monde zu erschaffen. Aus Langeweile und um einer schönen Göttin zu gefallen, beschloß er etwas zu kreieren, das seinen genialen Schöpfergeist angemessen dokumentieren würde. Etliche Tassen göttlichen Kaffees später hatte er eine Eingebung: Er erfand die Unicycles und schuf ihnen Rennstrecken, auf denen sie sich messen konnten; die Uniracers waren geboren. Um sie von bisherigen Rennvehikeln deutlich abzuheben, verpaßte Unigod ihnen eine für sie charakteristische Eigenschaft, nämlich die Möglichkeit, durch Stunts die Geschwindigkeit zu erhöhen. Womit wir mitten im Spiel sind: Ihr fahrt wahlweise allein (dann übernimmt das SNES die Kontrolle des zweiten Unicycles) oder zu zweit gleichzeitig (Split-Screen). Zu Beginn habt Ihr die Wahl aus vier verschiedenen Ligen: Crawler, Shuffler, Walker und Hopper. Jede davon zerfällt in



fünf Strecken, die sich wiederum in Race- (einen bestimmten Streckenabschnitt absolvieren), Stunt- (eine bestimmte Anzahl von Stunts zeigen) und Circuit Tracks (Rundkurse, die über mehrere Laps gefahren werden) untergliedern lassen. Im Ein-Spieler-Modus gilt es auf allen fünf Kursen gegen den Computer zu gewinnen, habt Ihr das geschafft, erhaltet Ihr eine Bronze-Medaille, weswegen der Computergegner auch sinnigerweise Bronsen heißt. Anschließend gilt es Silvia und



Übersichtlich: Trotz Split-Screen weiß man im Zwei-Spieler-Modus zu jeder Zeit wo's langgeht

Goldwyn zu besiegen, ist auch das vollbracht, habt Ihr Zugriff auf eine weitere Liga (z.B. Jumper oder Bouncer). Neben dem Ein- und dem Zwei-Spieler-Modus besteht auch die Möglichkeit eine ganze Liga selbst zu gestalten, in der bis zu acht Unicycles um den ersten Platz kämpfen. Eine Batterie hält Eure Fortschritte und Rekorde für die Nachwelt fest. Wie gut ist das Modul eigentlich? Der



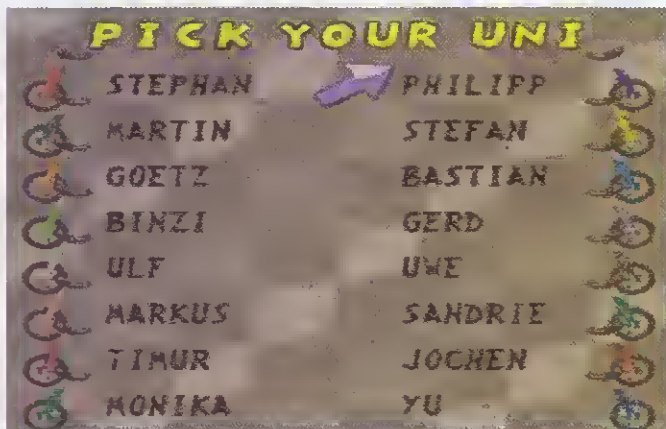
DIE COOLSTE SPIELANLEITUNG

Ever read a manual which has "This Page Intentionally Left Blank", followed by a blank page? Well we don't DO blank pages, man! If by some bizarre quirk of chance a blank page turns up, then by heck we're gonna fill it, even if it means talking about Pizza for a few paragraphs!

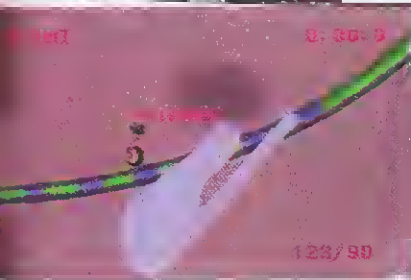
Speaking of Pizza, don't you hate those little frozen ones that are the width of a CD and about as thick, come in packs of ten thousand and only ever seem to consist of mashed tomato with a single strand of something that might be cheese on the top? But that's what you always find in the freezer compartment of the fridge isn't it? That's why you should go out and get a deep pan, high cholesterol Pizza the size of a satellite dish (and just as expensive) so that you know what you're missing.



Hier ein Auszug aus dem englischen Original



Das ganze Mega Fun-Team und ein prominenter Programmierer stehen Euch bei der Auswahl Eurer Unicycles zur Verfügung



Ziel erreicht: Wenn ihr die vorgegebene Punktzahl übertrifft, qualifiziert ihr Euch für den nächsten Level

erste spielerische Eindruck ist durchaus positiv: Uniracers bietet seit langem endlich Mal wieder eine neue Idee, und die ist konsequent ausgebaut und wunderbar sensibel ins Spielgeschehen integriert worden. Auch wenn man die Verwendung von Advanced Computer Modelling (ACM) hier deutlich weniger merkt

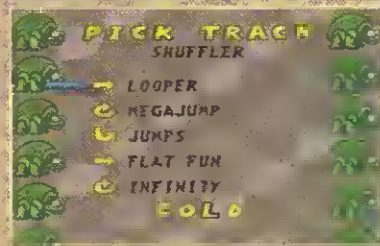


Euer Unicycle in Siegerpose

DIE VIER STARTLICHEN



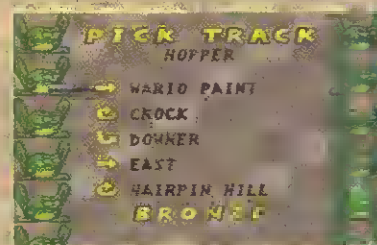
Crawler



Shuffler

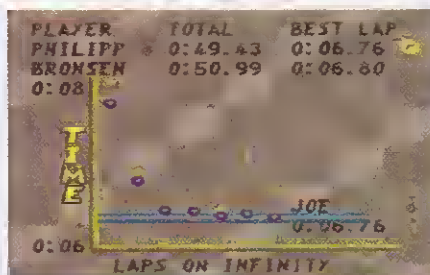


Walker



Hopper

als bei Donkey Kong Country ist die Aufmachung dennoch mehr als professionell. DMA Design hat ein weiteres Mal ihre größte Stärke gezeigt: Ein neues Konzept ansprechend zu verpacken, verstehen die Schotten wie kaum ein anderes programmierteam dieser Welt. Das Testmuster wurde uns von High Score Games/Order In Time zur Verfügung gestellt. (Philipp) Muster von: High Score Games/Order In Time



Nach dem Rennen erhaltet ihr Informationen zu Euren Runden- und Bestzeiten

DIE STUNTS

TWIST:

A-Knopf plus rechts oder links



ZEE-FLIP:

Durch Drücken der X-Taste führt Euer Unicycle einen 180°-Turn aus



FLIP:

Ähnlich dem Roll-Stunt, mittels L-Knopf werden hier jedoch Rückwärts-Salti erzeugt



ROLL:

Sobald ihr in der Luft seid, schlägt Euer Unicycle mittels R-Knopf vorwärts Salti



Auf diesen Feldern kreist Euer Unicycle um die Bahn. Oben seht ihr Beschleunigungsfelder



Vorsicht vor diesen Schleimbabschnitten, sie bremsen Euer Unicycle stark ab



Der Two-Player-Mode wird mit Split-Screen bestritten

Ristar

Erscheint Februar/Mega Drive
Game Gear/Sega/1 Spieler

Die Jump'n Run-Gemeinde auf MD und GG hat Verstärkung erhalten, und das durch einen kleinen Stern, der fast "Sonic"-like durch die Levels hüpfpt

Unser kleiner Stern ist ein Jump'n Run-Held, wie er nicht besser sein könnte, und auch seine Aufgabe kommt uns irgendwie bekannt vor. "Ristar" muß ein

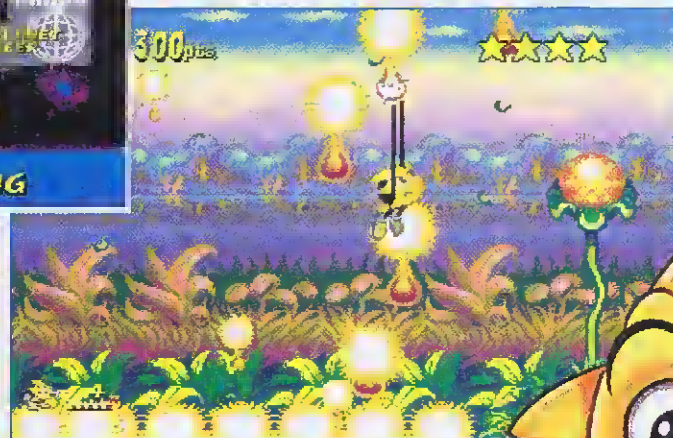
ritten Abschnitt einem Endboß zu stellen. Der kleine Stern kann auf eine eigenwillige Verteidigungsart zurückgreifen: Mit seinen langen, dünnen Armen packt er seine Gegner und zieht sie zu sich heran, um sie an seiner harten

Schale zerschellen zu lassen. Weiterhin kann er sich unter Wasser fortbewegen oder sich eine Wand hinaufhängeln. Ab und zu sind auch Griffe in der Wand befestigt, an denen er sich herumschleudert wie ein Reckturner; hat er dabei genügend Geschwindigkeit erreicht düst er wie ein Komet ab. Schon das Intro und der Level



Vorwärts geht es von Planet zu Planet

Planetensystem befreien, das natürlich wieder Mal von bösen Buben in Besitz genommen wurde. Dabei muß er pro Himmelskörper zwei Levels absolvieren, um sich dann im



Es gibt unzählige Möglichkeiten, sich festzuhalten oder zu klettern

Start-Screen erinnern stark an Segas Vorzeigegel. Auch die Grafik steht dem blauen Igel in punkto Farbenreichtum und Levelaufbau in nichts nach. Dabei unterscheiden sich die MD- und GG-Fassungen kaum und machen beide einen sehr guten Eindruck; zudem können



Am Ende kommt immer der Obermotz



Unterwassertauglich ist unser Stern auch

keit und Umfang durchaus überzeugen. Ein weiterer wichtiger Pluspunkt: Die Passwortfunktion, die heutzutage in keinem guten Jump'n Run mehr fehlen sollte.

Ristar ist jedenfalls ein Titel, auf den Hüpfspielfans schon einmal zu



sparen beginnen können. (Stefan)

Muster von: Sega



Die Game Gear-Fassung macht ebenfalls einen technisch sehr guten Eindruck

Daß Ristar von den Sonic-Entwicklern stammt, sieht man dem Modul an



Zwischengegner sind auch mit von der Partie

True Lies

Erscheint Februar/Super Nintendo

Acclaim/1 Spieler

Arnie, ausnahmsweise Mal nicht schwanger, metzelt in True Lies böse Terroristen nieder (aber Vorsicht, is difficult man)

Wer wollte nicht schon immer einmal in die Muskeln von Arnold Schwarzenegger schlüpfen und unser Land vor bösen Terroristen schützen. Mit True Lies wird's möglich, allerdings müßt Ihr Euch nicht an die Anweisungen von James Cameron halten, sondern



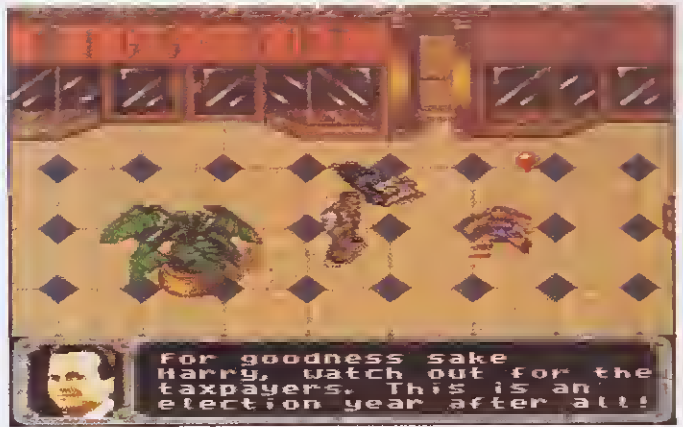
Herry mecht sich auch im Herrler gut

könnt wild drauflos metzeln (Metzeln im wahrsten Sinne des Wortes, denn überall liegt Blut doom, äh rum). Als Top-



Geme Over man!

agent Harry Tasker spielt
Ihr die wichtigsten Szenen des Films nach und werdet am Ende jeder Sequenz mit einem Pass-



Auch so mancher Steuerzahler muß dran glauben

wort belohnt. An eben diese zu kommen ist aber gar nicht so leicht, der Schwierigkeitsgrad der Vorabversion ist enorm hoch und läßt sogar so manchen Freak aussteigen; dafür läßt sich aber die Anzahl der Levels sehen und auch ein Abschnitt, in dem Harry den Harrier steuern darf, fehlt nicht. In den übrigen Runden müßt ihr jedoch ohne Flugapparat auskommen, findet dafür aber Extrawaffen (MG/Schrotflinte/Handgranaten) und Erste-Hilfe-Kästen. Etwas leichter und weniger monoton vom Spielablauf, könnte True Lies ein richtig

gutes (Splatter) Shoot'em-up werden. (Andreas).

Muster von Acclalm



Eine bombige Zwischensequenz



Herry steht unter Denkmalschutz

Fagunak

M.C. Game - Bielefeld -

3DO

INDEX

Return of the Jedi	US 139,95	Hockey 95	US 109,95	Top Gear 2	US 119,95
Rise of the Robots	US 139,95	Kawasaki Superlites	US 119,95	Viewpoint	US 119,95
Samurai Showdown	US 139,95	Kick off 3	US 119,95	WWF Raw	US 129,95
Secret of Mana	US 119,95	Lion King	US 119,95	Zorro Komikaze	US 119,95
Saúl, Bl. (dt. Texte)	US 119,95	Mr. Nutz	US 99,95		
Street Racer	US 119,95	Madden 95	US 119,95	32 X	
Soulblazer 2	US 139,95	Mego Bomberman	US 109,95	Doom	US 139,95
Super Bank	US 139,95	Mickey Mania	US 119,95	Casual Camage	US 139,95
Super Punch out	US 129,95	Micro Machines II	US 119,95	Star Wars Arcade	US 139,95
Syndicate	US 129,95	NBA Live	US 119,95	Space Horrier	US 109,95
Unirocers	US 109,95	PGA III	US 109,95	*V.R. Deluxe	US 139,95
Vortex	US 129,95	Pitfall	US 119,95		
WCW S. Brawl	US 129,95	Probotector	US 119,95		
WWF Raw	US 149,95	Power Drive	US 99,95		
Wild Wacky Sports	US 129,95	Psycho Pinball	US 119,95		
Worio Woods	US 109,95	Radical Rex	US 99,95		
		Red Zone	US 119,95		
		Rise of the Robots	US 129,95		
		Second Samurai	US 109,95		
		Sonic & Knuckl.	US 119,95		
		Soleil	US 129,95		
		Soulstar (CD)	US 119,95		
		Shoq Fu	US 119,95		
		Shining Force 2	US 129,95		
		Syndicate	US 119,95		

UND VIELES MEHR

Inzahlungnahme gebrauchter Module

Jetzt auch PC-Spiele!

Versandkosten per Post DM 9,00

+ Nachnahme

UPS Kurier DM 12,00

M.C. Game

Fachgeschäft für Videospiele Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld

Telefon: 05 21/ 6 42 34 Fax: 05 21/ 6 42 35

The Story of Thor

A Successor of The Light

Erscheint Frühjahr/Mega Drive
Sega/1 Spieler

Nach Landstalker und Soieil nun schon das dritte Action-Adventure fürs MD, und wieder mit deutschen Texten, kommen jetzt die rosigen Zeiten?

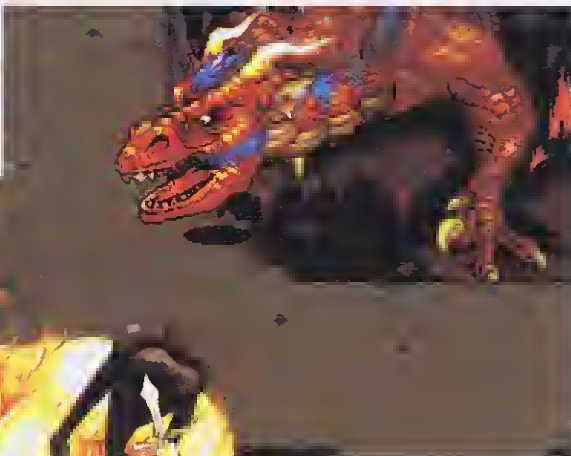
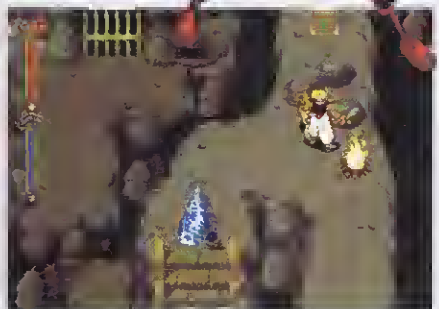
Unser Held, ein Königssohn, hält lieber Ausschau nach Abenteuern und Schätzen, als sich um seine Pflichten zu kümmern.

Finger gefallen ist, der nun das Land unterjochen will. Da liegt natürlich nichts näher, als auszuziehen und dem Schurken das Fürchten zu lehren. Wie schon beim großen Vorbild Zelda stellt sich das Spiel in einer



Eure Hilfsgeister können als Waffe mißbraucht werden

So kommt es, daß er eines Tages auf einer einsamen Felseninsel tief in einer Höhle ein goldenes Amulett findet und von diesem erfährt, was es mit dem geheimnisvollen Schmuckstück auf sich hat. Vor vielen Jahren gab es einmal zwei Zauberer, die sich in einen Kampf auf Leben und Tod einließen, und beide verloren. Dabei gingen die beiden Amulette verloren, das goldene des guten Zauberers hat jetzt unser Held in den Händen, während das Silberne des Bösen jemand anderem in die



Vor diesem fetten Drachen fürchten wir uns nicht, oder doch?



Hat sich Aladdins Dschinni in dieses Spiel verlrirt?

Leicht-von-schräg-oben-Ansicht dar. Ihr bewegt Euch auf der Oberwelt, sammelt Schätze, Waffen und andere wichtige Utensilien. Als erstes gilt es, die vier Geister des Guten zu finden, um sich dann dem

Dungeons gibt es bei Story Of Thor genug zu erforschen

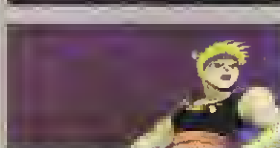
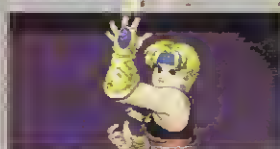
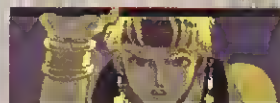
noch wesentlich schneller anwählen läßt. Auch die Grafik und die Steuerung machen in unserer Vorabversion bereits eine gute Figur, außerdem ist es während des Spieles fast überall möglich, zwischenzuspeichern. Leider sind die deutschen Texte bis jetzt noch nicht so gut gelungen, aber vielleicht ändert sich das ja noch bis zur fertigen Version. (Stefan)

Muster von: Sega



Fette Ritter gibt es zuhauf zu verprügeln

Intro





Euer Batmobil

Ein guter Grund also, daß der chronische Held Batman und sein Zögling Robin Mal wieder ausrücken, um der Brut den Garaus zu machen. Beim dazugehörigen Spieldesign hatte Sega allerdings keinen Anflug von Kreativität: Mittels Eurer Sprung- und Kampfkünste durchwandert



Erscheint März/Mega Drive/Sega/1-2 Spieler

... und wieder einmal werden die leidgeplagten Einwohner von Gotham City von einer Horde Superschurken heimgesucht



Peßt auf die zoomende Kugel auf



Diese Gesellen schließen aus allen Rohren

Ihr die horizontal scrollenden Levels und fegt die zahlreichen, ziemlich schrägen Gegner vom Bildschirm. Weit entfernte Aggressoren können mit einem unendlichen Vorrat an Wurfgeschossen bearbeitet werden,

Die Schlechten mit den Endgegnern dauern minutenlang

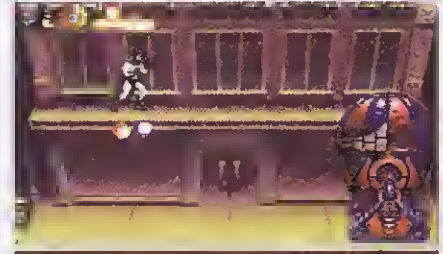


Items befinden sich meist in Mülleimern

möglich ist. Das schnörkellose Actionspiel macht insgesamt einen durchaus guten, ersten Eindruck, zumal man hier zu zweit gleichzeitig durch die Straßen ziehen kann und im Hintergrund düstere Tekkno-klänge wummern. (UIF) Muster von: Sega



Heiße Gefechte auf den LKWs

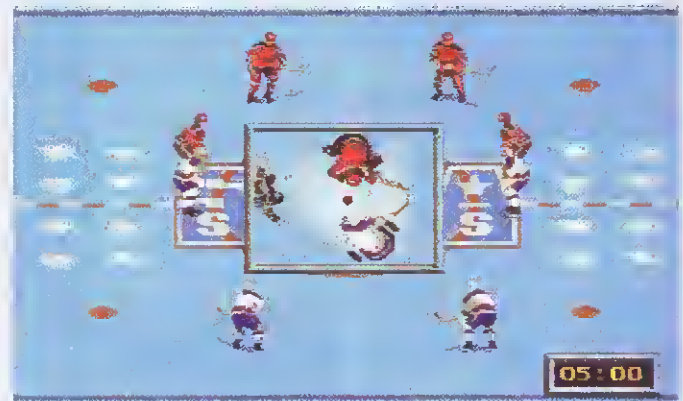


NHL ALL-STAR HOCKEY 95

Erscheint März/Mega Drive/Sega/1-2 Spieler
Mit der begehrten Profiliga-Lizenz im Gepäck will Sega EA Sports Paroli bieten

Sega pusht mittlerweile kräftig ihr eigenes Sportlabel Sega Sports. Grundlage dieser Eiskurverei ist deshalb die begehrte NHL-PA-Lizenz, sprich alle 26 Original US-Teams samt der 650 NHL-Spieler, inklusive mehre-

rer All Star-Mannschaften, stehen Euch hier zur Auswahl. Im Spiel selbst sind Parallelen zur derzeitigen EA Sports-Referenz nicht zu übersehen. So wird bspw. das gesamte Geschehen ebenfalls aus der bewährten Ansicht von schräg oben dargestellt. Die Puck-Künstler sind verhältnismäßig groß geraten und sehen recht detailliert aus. Die Steuerung wurde allerdings sehr einfach gehalten und beschränkt sich im Puck-Besitz auf Passen und Schießen, während in der Defen-



Beim Bully gibt es mehrere Varianten den Puck herauszufischen

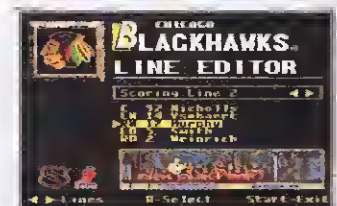


Fällt ein Tor, schlägt der gegnerische Goalie vor Wut auf des Metallgehäuse



Tore resultieren meist aus Abstaubern

sive neben dem unerlaubten Stockeinsatz noch foulträchtige Bodychecks möglich sind; insgesamt zwar eine grafisch gelungene Eishockey-Simulation, doch vom Gameplay her scheint es bis jetzt auf keinen Fall eine ernstzunehmende Konkurrenz zu NHL '94 zu werden. Eine Game Gear-Version ist ebenfalls in Planung. (UIF) Muster von: Sega



Natürlich könnt Ihr euch Eure eigenen Aufstellungen kreieren. Spezielle Team Cards stellen jedes Team ausführlich vor

S T A R G A T E

Erscheint März
Mega Drive/Game Gear/Acclaim
1 Spieler

Noch bevor Rolland Emerichs neuester Streich im Kino anluft konnten wir schon die Videospielumsetzungen begutachten

S t a r g a t e
- The Movie -

Die neueste Produktion des deutschen Regisseurs Roland Emmerich stellt ein absolutes Major-Projekt dar, welches von den MGM-Studios produziert wurde. Top-Akteure wie Kurt Russel und James Spader, sowie Special Effects, die sich auch hinter Terminator 2 nicht zu verstecken brauchen, sorgen in den Staaten mit 16,7 Mio. Zuschauern in zwei Tagen fur den erfolgreichsten Oktober-Kinostart aller Zeiten. Worum geht es in Stargate eigentlich? Im Jahre 1928 wird in gypten ein merkwrdiger Fund gemacht, eine Art groes Rad, das eindeutig nicht von dieser Welt sein kann. Erst in unserer Gegenwart gelingt es dem jungen



Zwischen den Runden sorgen
Digi-Sequenzen fur Abwechslung

gyptologen Daniel Jackson (James Spader), die geheimnisvollen Runen und Symbole auf dem Gegenstand zu entschlsseln. Es handelt sich um ein Tor in ein anderes Universum. Sofort wird ein Team um den knallharten Army-Colonel Jack O'Neil (Kurt Russel) zusammengestellt, um eine Expedition ins Stargate zu starten. Auf der anderen Seite des Tors finden sie eine Welt vor, die stark an das gypten vor Tausenden von Jahren erinnert. Die dortige

Bevolkerung wird von dem androgy-

nen Gottwesen Ra unterdrckt, das vorhat, mittels des Stargates und einer Atombombe die Erde zu vernichten... (Gotz)

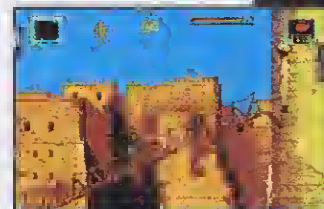
S t a r g a t e
- The Game -
(Mega Drive)

Die britische Company Probe arbeitet fur



Bei den Zelten findet man
meist nutzliche Extras

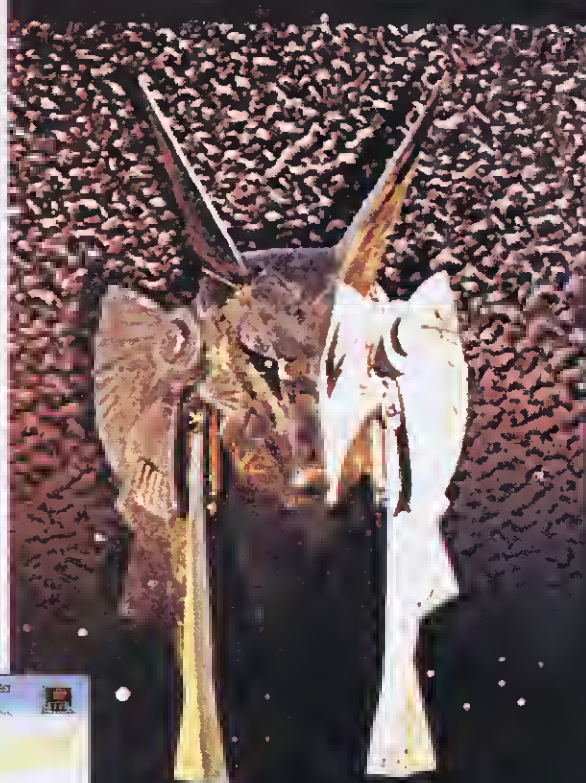
Acclaim zur Zeit mit Hochdruck an adquaten Filmumsetzungen, was ihnen mit Alien 3 schon einmal ohne Zweifel gelungen war. Wie nicht anders zu erwarten handelt es sich auch diesmal um ein horizontal scrollendes Jump'n Shoot, in dem Ihr in die Rolle von Colonel Jack



Das Heldensprite ist
seuber animiert

O'Neil schlupft. Mit einem Maschinengewehr und einer begrenzten Anzahl von Handgranaten bewaffnet, springt, duckt, hangelt und schliet Ihr auf die Schergen des bosen Konigs Ra durch insgesamt funf, in mehrere Abschnitte aufgeteilte, Runden jeweils bis zu einem rettenden Exit.

S T A R



G A T E

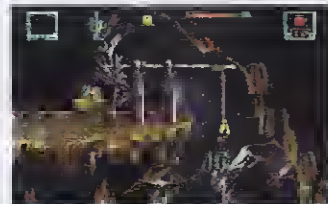
PREVIEW MD/GG

für Super Nintendo und Game Boy geplant ist. (Stephan)

Stargate - The Game - (Game Gear)

Die Game Gear-Version dagegen hat mit dem Film nur den Titel gemeinsam. Anstatt Rolling Thunder-like durch die Gegend zu ballern ließ sich

Unterwegs sammelt Ihr Extras in Form von durchschlagskräftigerer Munition und First Aid auf, zudem trifft Ihr immer wieder auf Verbündete, die Euch mittels digitalisierter Bildchen wichtige Informationen geben. Besondere Mühe haben sich die Entwickler beim Abspann gegeben, deren gleich drei



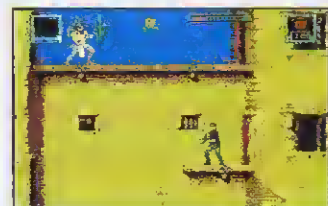
In den Höhlen gibt's zahlreiche Extras, die allerdings meist gut bewacht sind

Probe bei Tetris/Blockout inspirieren. Zwischen den Levels hält eine Hintergrundstory das lose Gebilde zusammen. Ziel ist es die vorgegebene Leiste am oberen Bildschirmrand abzuarbeiten; dazu müßt Ihr immer drei gleiche Symbole übereinander stapeln die dann verschwinden. Habt Ihr alle abgeräumt, wird Euch eine neue Kombination präsentiert. Kommt Ihr in Bedrängnis mit dem zur Verfügung stehenden Platz könnt Ihr alle Steine verschwinden lassen, indem Ihr die Symbole am oberen Rand übereinander



Das Exit des Wüsten-Levels

auf das Modul gepackt wurden. Um den Happy End-Schluß genießen zu dürfen, müssen alle Haupt- und Nebenmissionen gelöst werden. Der erste Eindruck (MD only) war schon mal nicht der schlechteste, die wichtigsten Elemente des Films finden sich



Diese Gegner sind relativ hartnäckige Burschen

stapelt. Wer GG-Denkspiele im Stil von Columns/Dr. Robotnik's Mean Bean Machine mag, sollte hier aber nicht allzu viel spielerische Kost erwarten. (Stefan)
Muster von: Acclaim



Die Riesen-Krebse haben mit dem Film nichts zu tun

auch auf dem Modul wieder. Das Helden-sprite kann besonders durch seine vielfältigen Animationsphasen gefallen. Grafisch war dagegen noch nicht alles hundertprozentig im Lot und auch die Steuerung könnte einen letzten Feinschliff vertragen, warten wir auf die endgültige Version, die auch



RAYMAN

Erscheint April/Jaguar/Ubi Soft/1 Spieler

Frischer Wind in der Jump'n Run-Welt?

Raiden und Evolution Dino Dudes sind zwar ganz schön und nett, aber an den Möglichkeiten von Ataris Raubkatze kratzen Imagitec Design mit ihren fast 1:1 16-Bit Konvertierungen

kaum. Ubi Soft dagegen reizt das Potential der 64-Bit Konsole zum ersten Mal richtig aus: 65.536 Farben gleichzeitig auf dem Screen, Sound in fast CD-Qualität, Hintergründe, die auch einem Zeichen-

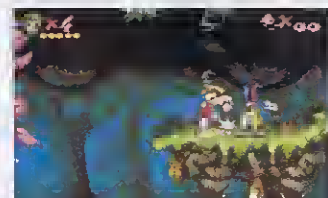


Reymen führt ein Doppelleben

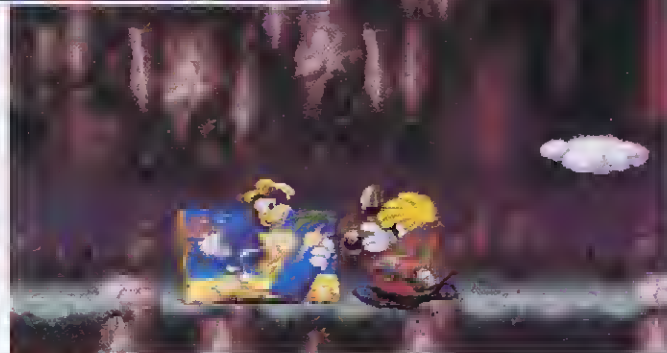


waren spielbar, kann Ubi Softs 16 MBit in-house Projekt bereits mit tadelloser Steuerung, fairer Kollisionsabfrage, wohl platzierten Rücksetzpunkten und urkomischen Gegnerscharen überzeugen. Das Leveldesign gibt sich allerdings bis jetzt noch zu brav-geradlinig, Geheimräume sind eher selten und Power Ups kaum vertreten; noch etwas mehr Feinschliff im Leveldesign, und Atari könnte völlig unerwartet ein

Bild links:
Ausrutschen solltet Ihr hier lieber nicht

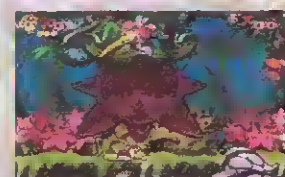
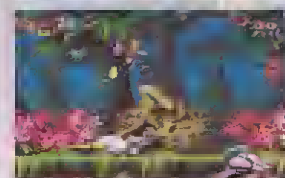


Mit dem Zauberer in die Bonusrunden



Geschafft; ein Rücksetzpunkt

Schweres Geschütz



Die Extras



Energiekapsel



1 up

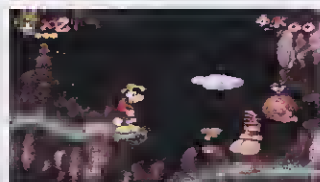


Super-Handschuh

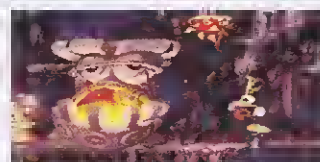


Goldener Handschuh

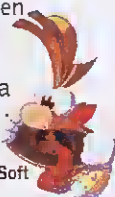
trickfilm entsprungen sein könnten, und ein völlig eigenständiger Zeichenstil bei den einzelnen Charakteren. So sind die Gliedmaßen der Figuren nicht direkt miteinander verknüpft, sondern werden aus etlichen, frei beweglichen Einzelteilen zusammengesetzt, die erst die butterweiche und sehr lebendig wirkende Animation möglich machen; cool. Auch wenn Rayman noch bei weitem nicht fertiggestellt ist, erst drei der sieben Welten



Der Steinbeißer aus "Die Unendliche Geschichte"



Jump'n Run-Maskottchen beschert bekommen, das nicht einmal aus dem eigenen Hause stammt. Umsetzungen für Saturn, PlayStation und Mega Drive 32X sind allerdings auch in Arbeit. (Martin) Muster von: Ubi Soft



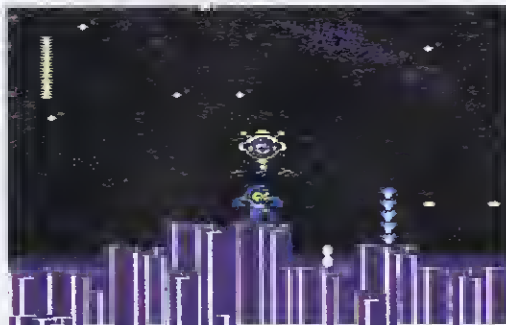
ROCKMAN MEGA WORLD

Erscheint März/Mega Drive
Capcom/1 Spieler

... alias **Super Mega Man All Stars**

Wer kennt ihn nicht, Capcoms Vorzeigehelden im ewigen Kampf gegen den bösen Dr. Willy und dessen Handlanger. Die Rede ist natürlich von Mega Man (im japanischen Original:

Feinde einsetzt. Die Waffen sind dabei völlig unterschiedlich, so daß man natürlich immer versucht ist, sie mit der Bestmöglichen zu attackieren. Auf ein Passwortsystem wie in den Urversionen wurde zugunsten einer Batterie verzichtet; maximal sind drei Spielstände möglich. Obwohl sich Grafik und Sound nur minimal vom NES unterscheiden, bleibt die äußerst



Mega Men lebte schon immer gefährlich

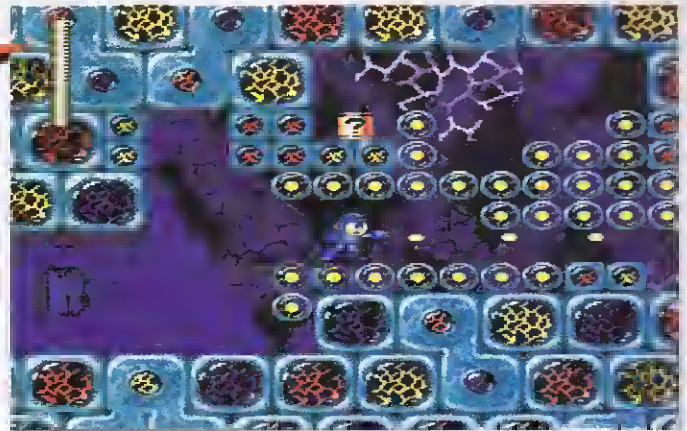
Rock Man), der nach diversen NES-, Game Boy- und Super Nintendo-Versionen nun auch auf Segas 16-Bitter sein Debüt feiert. Allerdings hat sich Capcom hier nicht die Mühe gemacht, einen eigenständigen Teil auf die Beine zu stellen, sondern die ersten drei NES-Teile fast 1:1 umgesetzt. Das Spielprinzip ist daher altbekannt; Ihr durchlauft nach wie vor zunächst eine meist ellenlange Runde, an deren Ende Euch ein Scherz von Dr. Willy erwartet. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, bekommt Ihr dessen Waffe, die Ihr im weiteren Verlauf des Abenteuer

ers
gegen
Eure

umfangreiche Trilogie nach wie vor empfehlenswert; die



Greifsch wurde Mega Men kaum verbessert

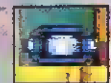


In den Gefäßen mit dem Fragezeichen befindet sich ein geheimes Extra

Steuerung ist sehr genau und das Waffensystem wieder einmal denkbar unkompliziert, aber trotzdem genial. Anhänger der NES-Version werden das Modul lieben, auch wenn Rock Man Mega World in keinsten Weise 16-Bit Potential ausschöpft. (Markus)



Einige Extras



Dieses Item füllt die Energie Eurer Waffe auf



Frolicen



Mega Men 1 Energieauffüller



Mega Men 2 Energieauffüller



In Mega Men 3 taucht dieser Typ immer wieder auf



Zu Beginn könnt Ihr Euch für einen Teil entscheiden

Bei Mega Men ist stets Action geboten



Die Endgegner sind alle mit einer bestimmten Taktik zu besiegen

Sega **Strategie** 87%

Shining Force II

Mega Drive (Mega Fun 10/94 Seite 88)

Eine tiefgründige Story, packende Kampfsequenzen und der gewohnt gekonnte Mix aus Strategie- und RPG-Elementen ziehen einen sofort in ihren Bann.

Squaresoft **Rollenspiel** 91%

Final Fantasy III

Super Nintendo (Mega Fun 12/94 S. 94)

Unheimlich komplex, atmosphärisch sehr gut in Szene gesetzt, benutzerfreundlich und technisch voll auf der Höhe, das sind die Rollenspiele wie wir sie lieben.



Nintendo **Shoot'em Up** 91%

Starwing

Super Nintendo (Sonderheft 01/94 S. 66)

Flüssige 3D-Polygongrafik, Donnersound, exzellent spielbar; SFX-Starwing setzt Maßstäbe.

Ubi Soft **Tennis** 88%

Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

Kompetente Tennis-Simulation mit vielen Einstellungsmöglichkeiten, sehr variables Spielen möglich.

Sega/Climax **Action-Adventure** 91%

Landstalker

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 14)

Isometrische 3D-Grafik, eine unvergleichliche Atmosphäre und schwierige Geschicklichkeitstests: Sega stürzt Link vom Thron.

Nintendo **Jump'n Shoot** 92%

Super Metroid

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 Seite 4)

Innovative Extras, tadellose Spielbarkeit, intelligentes Leveldesign, 24 Megs Umfang, da kann man über die nicht so berauschende Grafik locker hinwegsehen. Metroid ist selbst auf 16 Bit noch Kult.

Nintendo **Rennspiel** 93%

Super Mario Kart

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 32)

Selbst nach härtesten Marathon-Fahrten zeigt Nintendos Rennstall keine Verschleißerscheinungen. Die äußerst exakte Steuerung vermittelt in Verbindung mit der Mode 7-Grafik ein sahnemäßiges Fahr-Feeling.

Electronic Arts **Fußball** 93%

FIFA Int. Soccer

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 10)

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 10)

Detailverliebt, spielerisch extrem ausgereift, stets übersichtlich, ausgetüftelte Steuerung, technisch voll auf der Höhe, EA demonstriert Fußball realistisch bis zum gehnichts mehr, mit ebenbürtigen 16 Bit-Versionen.

Electronic Arts **Golf** 90%

PGA Tour Golf III

Mega Drive (Mega Fun 12/94 S. 120)

Digi-Grafik, komfortable und vor allem realistische Steuerung, unübertroffene Optionsvielfalt, ein fordernder Liga-Modus, schlicht und einfach Golf in Perfektion, natürlich von EA.

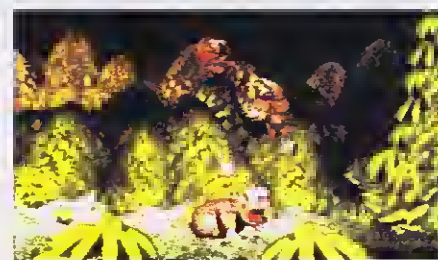
Electronic Arts **Eishockey** 92%

NHL Hockey '94

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 24)

Mega CD II (Sonderheft 1/94 S. 24)

Die dritte Auflage der genialen Puck-Schießerei wurde durch das 4-Way-Play und Volley-Schüssen, sowie vielen anderen Features noch eine Stufe besser.



Nintendo/Rareware **Jump'n Run** 92%

Donkey Kong Country

Super Nintendo (Mega Fun 12/94 S. 32)

Unschlagbares Leveldesign, jede Menge neuer Ideen, unglaubliche Grafik, famoser Soundtrack, Donkey Kong Country läßt selbst die 32-/64-Bit Konkurrenz recht alt aussehen.

Electronic Arts **Football** 87%

Madden NFL '94

Super Nintendo (Mega Fun 02/94 S. 38)

Madden NFL '95

Mega Drive (Mega Fun 12/94 S. 128)

Die beiden EA-Titel teilen sich brüderlich den Referenztitel; bessere Grafik sowie Sound auf dem SNES, minimal ausgereifteres Gameplay auf dem MD.



Capcom **Beat'em Up** 90%

Super Street Fighter 2

The New Challengers

Super Nintendo (Mega Fun 09/94 S. 82)

Vier weitere Charaktere, überarbeitete Special Moves, Hintergründe und Animationen, neue Kampfmodi, und nicht zuletzt die nach wie vor perfekt durchdachte Spielbarkeit, Capcoms SF2-Update kann rundum überzeugen.

Psygnosis/DMA Design **Denkspiel** 91%

Lemmings 2

Super Nintendo (Mega Fun 11/94 S. 94)

Die haarsträubende Dummheit der Nager, gepaart mit Todesmut, sowie das ausgesprochen hinterlistige Leveldesign und die Masse an Charakteren garantieren Denkspiel-Fans erneut allerhöchsten Spielspaß.

Electronic Arts **Basketball** 88%

NBA Live '95

Super Nintendo (Mega Fun 12/94 S. 48)

Mega Drive (Mega Fun 11/94 S. 99)

Sensationelles Update mit überragender Spielbarkeit, vorbildlichem Liga-Modus, EA-eigener isometrischer Perspektive und Langzeitmotivation.

Acclaim/Iguana **Fun Sports** 88%

NBA Jam

Super Nintendo (Mega Fun 03/94 S. 36)

Fulminantes Basketball-Fun Game mit Vier-Spieler-Modus. Super-Speed und Super Dunks ergeben einfach ein Super Spiel.

Tetris & Dr. Mario

... ein cooler Doppelschlag

SUPER NINTENDO

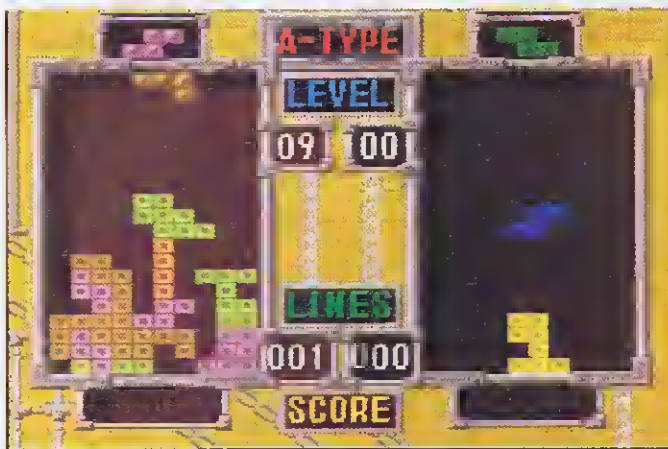
Denkspiel / 1-2 Spieler

Alien Remakes zum Trotz, das von dem Russen Alexey Pajitnov entwickelte Original-Tetris aus dem Jahre 1987 wird auch auf dem SNES zünden. Liebe Leserinnen und Leser, ich halte Euch wirklich nicht für ein paar Hinterwäldler, die z.B. "Super Mario All Stars"

Deshalb erkläre ich noch einmal das Spielprinzip. Völlig willkürlich fallen acht verschiedene, aus vier bunten Quadrern zusammengesetzte, Gebilde vom Himmel, die Ihr so ordnen müßt, daß möglichst eine vollständige Reihe gebildet werden kann; diese wird dann automatisch gelöscht. Wenn ihr zuviele Reihen stehen laßt, und Euch



Wenn der Virus auftaucht, heißt es "Gute Nacht"



für die Abschiedsspieler-Auswahl eines Bremer Schnurrbart-Stürmers halten. Trotzdem gestehe ich jedem zu, eventuell noch nicht mit "Tetris" infiziert worden zu sein.



zur Decke gestapelt habt, heißt es "Game Over". Im Zwei-Spieler-Modus werden, falls Ihr zwei, drei oder gar vier Reihen (Tetris) auf einmal eliminiert, dem Gegner diese Blöcke unten angefügt, was ziemlich gemein ist. Es gibt zwei Spiel-Typen, im A-Typ kämpft ihr bis zum bitteren Decken-Ende, in der zweiten Variante nur solange bis bspw. 25 Reihen aufgefüllt sind. "Dr. Mario" bedient sich eines ähnlichen Spielprinzips, nur fallen hier Vitaminpillen in ein Glas



Markus: Wußtet Ihr, daß 95% aller Video- und Computerspiele von männlichen Wesen konsumiert werden, es hingegen bei "Tetris" auf ein lockeres Fifty-Fifty hinausläuft? Die Idee, zwei Spiele auf einem Modul unterzubringen, ist zwar nicht neu, aber nach wie vor lobenswert, vor allem zu diesem Preis. Das zeitlos geniale "Tetris" gewinnt hier natürlich deutlich die Oberhand, trotz der dürftigen Grafik, die auf NES-Niveau liegt, und der gerade noch erträglichen Musik. Besonders im Zwei-Spieler-Mo-

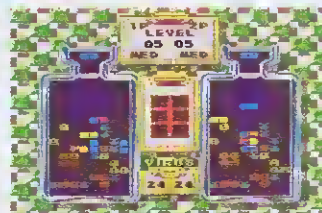
dis, der bereits die uralte Game Boy-Version schmückte, gibt es endgültig kein Halten mehr, und die gesamte Mega Fun-Crew liefert sich ein Match nach dem anderen. "Dr. Mario" hingegen stellt wegen des etwas komplizierteren, fast schon überladenen Spielprinzips nicht unbedingt den Stoff dar, aus dem Klassiker gewebt sind, kann jedoch auch eine gewisse Zeit lang unterhalten, während das Mixed Match eher zweckmäßig geraten ist. Soviel Fun-Potential wie ein ordentliches "Tetris"-Match, das im Zwei-Spieler-Modus noch anbetungswürdiger gerät, können jedoch beide nicht aufweisen.



Ein typisches "Tetris"-Problem

voller bunter Viren, welche durch die richtige Farb-Anordnung verschwinden. Es müssen jeweils vier gleichfarbige Kapseln gestapelt oder nebeneinander gelegt werden, um diese wegzuspielen. Natürlich existiert auch bei diesem NES-/GB-Remake ein Zwei-Spieler-Modus. Wenn ihr beide Spiele in Euer Herz geschlossen habt, könnt ihr im Mixed-Modus sogar abwechselnd "Dr. Mario" und "Tetris" spielen.

Bild links: Der Zwei-Spleier-Modus wirkt ziemlich hektisch, ist aber super



**Natürlich wirkt
die Grafik
minimel besser
als auf dem
NES**

HERSTELLER: NINTENDO
DATENTRÄGER: MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGS-GEPLÄN: ONLY FOR NINTENDO
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFALT
BESONDERHEITEN: KOMBIMODUL
CA. PREIS: 99,- DM
HINTER VON: DYNATEC

schlecht	mittel	gut	sehr	best
----------	--------	-----	------	------

36% GRAFT

45% SOUND

82%

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

DIE **COMPUTEC** VERLAG **POWERTIPS 2/95**

PLAYERS GUIDE

Final Fantasy

Seite 353-358

Blackhawk

Seite 359-364

Probotector

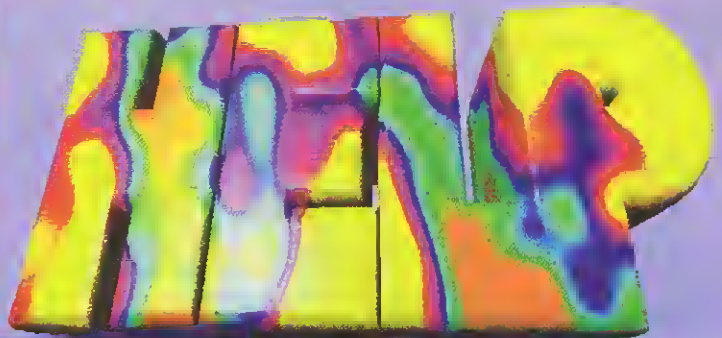
Seite 365-370

Indiana Jones

Seite 371-376

Earthworm Jim

Seite 377-382



CODES + FREEZERS

Seite 383-384

Super NES & NES

Cool Spot
Cybernator
Donkey Kong Country
Death and Return of Superman
Galactic Defenders Culture Brain
King of Dragons
Lion King
Mech Warrior
Mickey Mania
Mighty Morphin Power Rangers
Pac Attack
Roco's Modern Life
R - Type 3
Saturday Slam Masters
Stunt Race FX
Sunset Riders
Super Bomberman 2
Super Metroid
Terminator 2 Judgement Day
The Twisted Tale of Spike McFang
Wild Guns
X-Kaliber 2097
Game Boy
Megaman 5
Megaman X
Parasol Stars
Super Mario Land
Super RC Pro-AM
Xenon 2
Zelda Links Awakenings
Zool

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine Mega Fun-Tips bestellen:

___ St. HELP-Sammelordner „Mega Fun“ je 10,- DM ___

Gesamt DM ___

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM6,-/Ausland DM13,-) DM ___

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

☐ bar (Geld liegt bei)

☐ per V-Scheck

☐ per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name _____

Straße _____

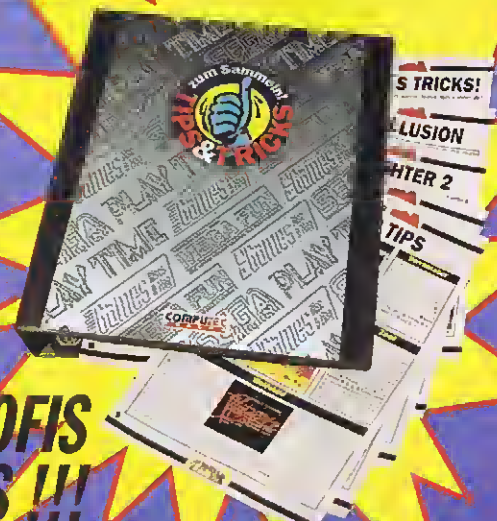
PLZ Wohnort _____

Datum/Unterschrift _____

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus der MEGA FUN
- für die wichtigsten 320 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!



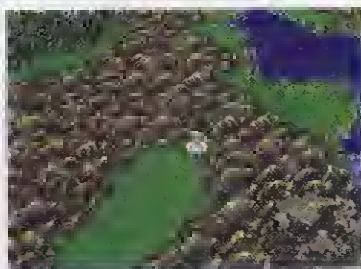


FINAL FANTASY



Im zweiten Teil der Lösung zu Final Fantasy III werden wir euch zeigen, wo ihr euer Team hinführen müßt, um die Espers zu finden und den Frieden wieder herzustellen.

Player's Guide



Wachen sie nicht erreichen. Mit Cyans Swdtech und Sabins Blitz zerstört ihr die Piranhas im Wasserfall.

1. Auf der anderen Seite des Phantom-Waldes müssen Sabin und Cyan nach Westen, um die Höhle im Berg zu erreichen. Wenn die beiden die Baren-Wasserfälle erreichen, müssen sie über den Rand springen, damit die



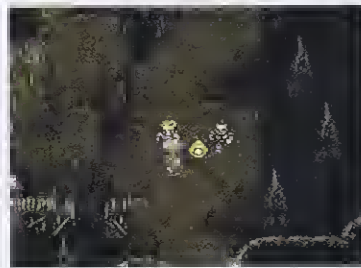
bleibt. Im Reliquien-Laden gibt es ein Bett, in dem ihr euch eine Pause gönnen könnt.

2. Nachdem Cyan und Sabin Gau, das wilde Kind, getroffen haben, sollten sie nach Mobliz im Osten gehen. Im dortigen Item-Shop kauft ihr am besten Trockenfleisch und Potions, damit die Gruppe weiterhin fit



findet. Der Eingang in den Berg ist im Südwesten.

3. Von Mobliz aus geht es weiter nach Süden, wo nach einem Kampf Gau erscheint, dem ihr Trockenfleisch gebt, so daß er sich euch anschließt. Er leitet euch zu den Halbmond-Bergen, wo ihr einen versteckten Schatz



Fahre nach Süden, um nach Süd-Figaro zu gelangen.

4. Gaus Schatz findet ihr folgendermaßen: geht nach Süden und springt in den Fluß; dort trifft ihr viele Eindringlinge, die ihr mit Gaus Hilfe erledigen könnt. Wenn ihr in Nikeah angelangt seid, nehmt ihr die



danach deine Party in Gruppen auf.

5. Sobald du mit deiner Party auf dem Berg stehst, solltest du die Kräfte deiner Team-Mitglieder wieder aufladen. Vor dem nun folgenden Kampf kannst du dein Spiel abspeichern. Sprich mit Banon und teile



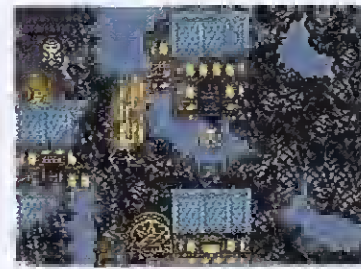
Kräfte, um deine Mitstreiter zu heilen und Angriffe auszuführen. Mit Potions und Toniken päppelst du ihre Gesundheit wieder auf.

6. Nimm das Mädchen und Sabin für die erste Gruppe, Cyan und Celes für die zweite und Edgar und Gau für die dritte. Stelle die Gruppen so auf, daß keiner der Gegner an Banon herankommt. Nutze deine magischen



wiederherstellen. Du kriegst ihn mit Quadra-Slams und magischem Eis klein. Verteile deine Heilkräfte auf Cyan und Celes so, daß du sie beide gleichzeitig heilst.

7. Greif den letzten Wächter Rider an, der Kefka bewacht. Verwende wiederum Cyans Swdtech Quadra-Schlag, um Rider stark zu schwächen. Cyans und Celes Gesundheit mußt du vor dem Angriff auf Kefka



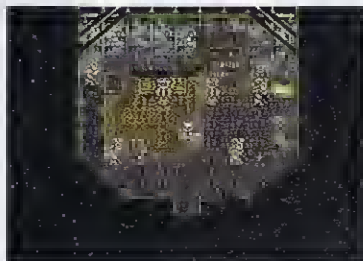
Geles. Schau in der Uhr nach, ob du irgendwelche Elixiere findest, bevor du durch Narshe nach Süden zu diesem Gebäude wanderst. Geh hinein und öffne alle Truhen.

8. Nachdem sich das Mädchen verabschiedet hat, begibt sich deine Party zum Haus des alten Mannes zurück. Hier mußt du eine neue Gruppe aus deinen Kämpfern zusammenstellen. Nimm Cyan und



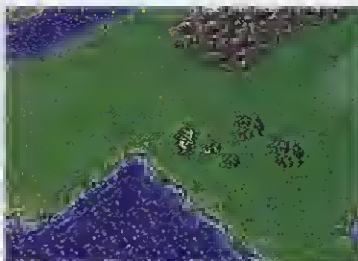
FINAL FANTASY

Player's Guide



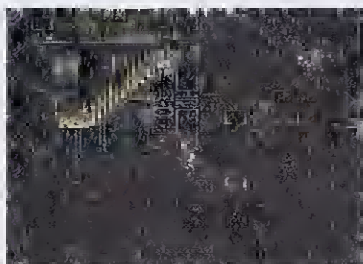
Spiel dort ab. Von Narshe aus solltest du nun nach Süden zu Figaros Burg gehen.

1. Statte Cyan und Celes mit der besten Ausrüstung, der besten Panzerung und den besten Waffen aus, die du in den Läden kriegen kannst. Gehe in das Schulzimmer für Anfänger und speichere deine



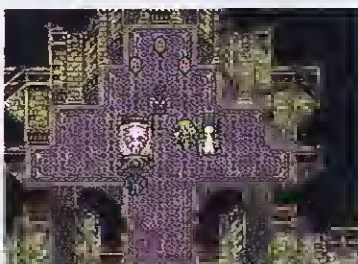
Cyans und Celes' Gesundheit und magische Kräfte regenerieren. Sprich mit Shadow und erkaufe dir seine Hilfe. Danach begibst du dich nach Süden bis zu dieser kleinen Siedlung namens Jidoor.

2. In der Burg gehst du im ersten Kellergeschoß nach links und bittest den Aufseher, dich zu Kohlingen zu bringen. Von der Burg aus mußt du nun nach Norden, um Kohlingen zu erreichen. Im Gasthaus kannst du



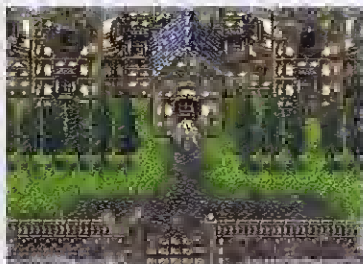
kommst du dort ohne Schwierigkeiten hin. In Zozo begibst du dich in das abgebildete Gebäude und triffst dort ganz oben das Mädchen.

3. In Jidoor kannst du dich ausruhen und eine stärkere Schutzrüstung erwerben. Rede mit Owzers, der in dem Haus im Norden der Stadt lebt. Dann gehe nach Osten und weiter nach Süden zu Zozo. Mit einem CHOCBO



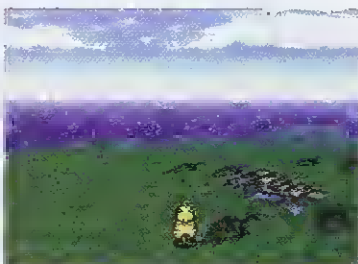
zu helfen. Bevor du gehst, sammelst du jedoch alle magischen Kräfte, Ramuh, Stray, Siren und Kirin ein und stattest deine Mitglieder damit aus.

4. Es kann sein, daß du das Mädchen und einen Esper namens Ramuh triffst, der dir erzählt, du möchtest doch die Gefangenen in Gestahls Magitek Forschungsanstalt befreien. Einer davon wäre zudem fähig, dem Mädchen



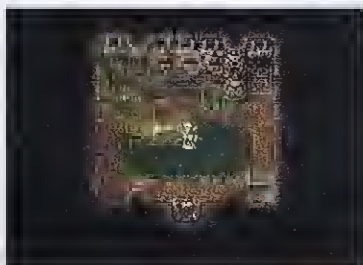
der dir auf deinem Wege begegnet. In Jidoor angelangt, gehst du zu Owzers Haus zurück.

5. Wenn du das Empire angreifst, mußt du eine neue Gruppe bilden, die aus Celes, Locke, Cyan und Edgar bestehen sollte. Gehe von Zozo aus nach Jidoor im Süden. Teste deine neuen Kräfte gleich an jedem Gegner,



Mittels eines Chocbos gelangst du dann nach Süden zum Opernhaus, wo du den Impressario antriffst. Erzähl ihm, daß Setzer kommen will, um Maria zu entführen.

6. Nach Owzers Haus kann deine Gruppe wieder im Gasthaus ausruhen und ihre Kräfte wiederherstellen. In den Läden findest du Potions, Toniken und andere Gegenstände, die dir das Überleben leichter machen.



den Brief von Ultros findet, muß er dies sofort dem Impressario erzählen.

7. Locke muß in das Ankleidezimmer gehen, um Celes zu helfen, sich an ihren Text zu erinnern. Lies diesen genau durch, da du ihn später benötigst. Celes muß nun für ihren Auftritt auf die Bühne gehen. Sobald Locke nun



Ultro zu erreichen, solltest du dir Sprintschuhe aus deiner Ausrüstung verwenden. mit Cyans Quadra-Slam zwingst du dann auch ihn in die Knie.

8. Locke, Cyan und Edgar müssen zum Hinterzimmer rechts rennen und den Schalter umlegen. Im anderen Raum auf der linken Seite treffen sie dann auf Ultro, der sich über der Bühne befindet. Da du nur fünf Minuten hast, um



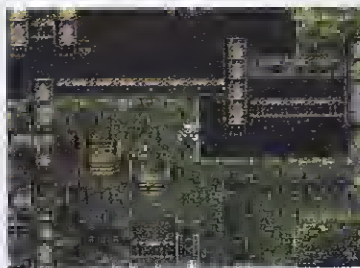
FINAL FANTASY

Player's Guide



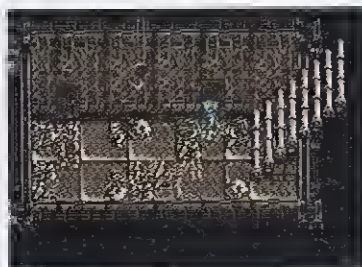
imperialen Stadt Vector gehst. Vor der Stadt lädst du mittels eines Zeltes nochmal die Kräfte deiner Gruppe voll auf.

1. Nachdem das Sternenschiff gelandet ist, kannst du in Süd-Figaro Rast einlegen und neue Ausrüstungsgegenstände erstellen. Speichere dein Spiel außerhalb von Figaro ab, bevor du nach Nordwesten zu der



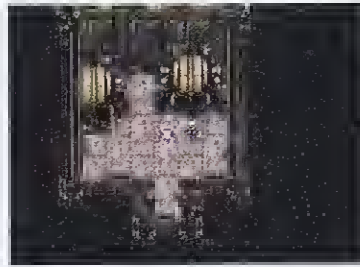
Esper-Magie schlägt ihr sie in die Flucht. Klettere nun in die Röhre, um auf das Fließband zu gelangen.

2. Sprich mit dem Mann im Osten der Stadt, er kann euch helfen, an den Wachen vorbeizukommen und in die Magitek-Fabrik zu gelangen. In der Fabrik werdet ihr von Garms und Commands angegriffen. Mit der



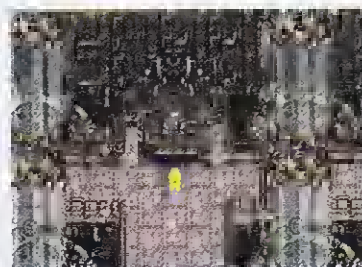
Richtung Osten diesen Raum. Bei der Tür links kannst du die Fortschritte deiner Gruppe wieder abspeichern.

3. Mittels der Röhren und der Winden kommt ihr in die unterschiedlichsten Ecken der Fabrik. Gegner solltet ihr dabei grundsätzlich mit den magischen Kräften erledigen. Auf dem Fließband erreichst du in



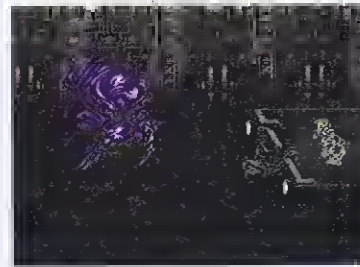
gehst du wieder zu der Stelle, an der du abgespeichert hast und savest dein Spiel nochmal. Durch die Türe rechts geht dann die Reise durch die Fabrik weiter.

4. Gehe zurück und sprich mit der Figur links. Nach einem langen Kampf wirst du dann erkennen, daß du gegen die Espers, Shiva und Ifrit kämpfst. Rede mit Shiva, und sie wird dir ihre magischen Kräfte überlassen. Nun



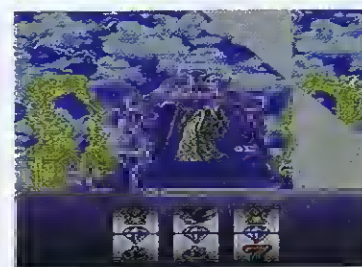
magische Kräfte von den gefangengehaltenen Espers. Geles wird dann bald verschwinden und Kefka und die magischen Rüstungen mitnehmen.

5. Nun kommt deine Gruppe in die Magitek Forschungsabteilung. Erledige die Gegner vor dem Durchgang und gehe hinein. Wenn du diesen Schalter umlegst, erhält deine komplette Gruppe noch



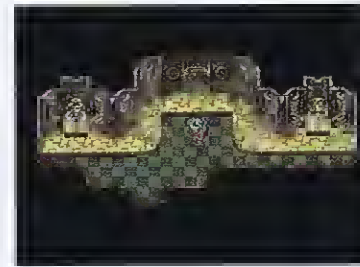
und der kompletten Magie besiegst du ihn. Wenn sich deine Gruppe zu schwach fühlt, verteile einen Heilspruch auf sie.

8. Speichere am Save-Point, der dort ist, wo du den Lift verläßt, ab und sprich mit Cid. Auf der Fahrt mit dem Wagen mußt du jede Menge Feinde erledigen. Der auf dem Bild ist Nr. 128, und mit deiner ganzen Esper-Kraft



Blitz-Zauber den Kran von Kefka zerstören. Nun geht ihr zurück nach Zozo, wo ihr das Mädchen trifft und ihm die magischen Kräfte zurückgebt.

7. Speichere wieder ab, nachdem du den Wagen verlassen hast, und begib dich nach Süden, wo du Setzer triffst. Wenn du dich auf dem Luftschiff befindest, greift Kefka mit seinem Kran an. Mit Setzers Kräften kannst du durch



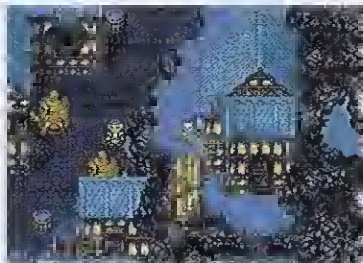
Mann rechts. Dann stellst du dir eine neue Gruppe zusammen. Nimm Cyan, Edgar, Locke und das Mädchen.

8. Von Zozo aus gelangst du mit dem Luftschiff nach Narshe. Unter Deck solltest du mit dem Mann rechts sprechen, der die Gesundheit deiner Gruppe wieder auf Vordermann bringt. Kaufe dann einige Vorräte von dem



FINAL FANTASY

Player's Guide



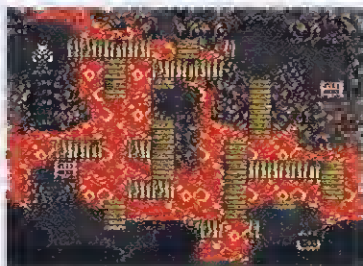
1. In Narshe gehst du in das Schulzimmer für Anfänger und speicherst ab. Wenn du nun nach Norden gehst, bringt man dich zu Banon, wo man beschließt, daß du das gesamte Empire angreifen sollest. In den Läden

in Narshe stellst du nun deine Gruppe neu aus und gehst zu diesem Haus, in dem sich eine verschlossene Truhe befindet.



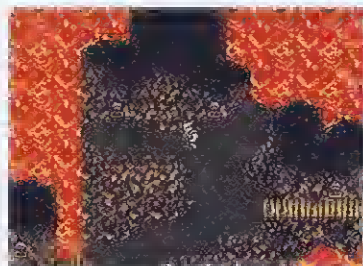
2. Wenn der einsame Wolf vom Haus wegrennt, folgst du ihm durch die Minen und gehst nach Norden weiter, wo du ihn bei dem zu Eis erstarrten Esper findest. Wenn sich der Kupo befreit, dann nimm dir die goldene

Haarmadel vom Wolf. Gib sie dem Mädchen. Dadurch wird ihr Verbrauch an magischer Kraft halbiert.



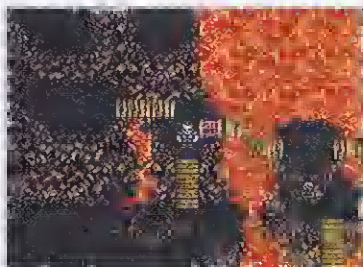
3. Geh dann nach Süden zum Luftschiff und fliege östlich zur imperialen Basis. Nachdem du durch die Basis hindurch bist, gehst du zur Höhle. In dem abgebildeten

Untergeschoß mußt du auf den Planken entlanggehen. Drücke in die Richtung, in die du dich weiterbewegen willst, und sobald eine neue Planke erscheint, läuft deine Gruppe automatisch darauf.



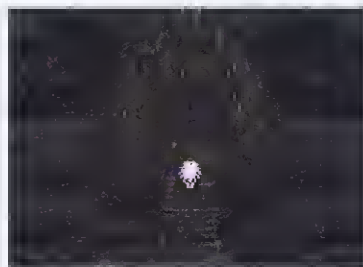
4. Zieh den Hebel linke, so daß sich ein Durchgang öffnet, in dem sich ein Save-Point und eine Truhe befinden. Öffne die Truhe und speichere ab. Wenn du den Hebel rechts betätigst, erscheint ein Ninja und greift euch an. Ziehst du

den Hebel auf der Brücke rechts, erscheint rechts eine neue Brücke.



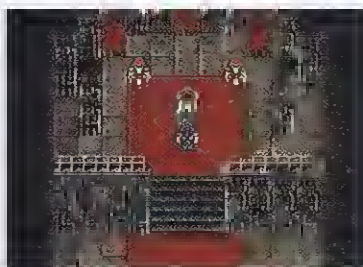
5. Bleib nicht auf den Druckplatten stehen, diese zerstören nämlich die Brücken. In dieser Truhe ist ein Schalter, den du betätigen mußt. Stell dich auf den Schalter im Süden, um einen geheimen

Gang zu öffnen, in dem sich viele Truhen befinden. Wenn du alle öffnest, erhältst du einen Magicite, einen Ether und eine Atma-Waffe.



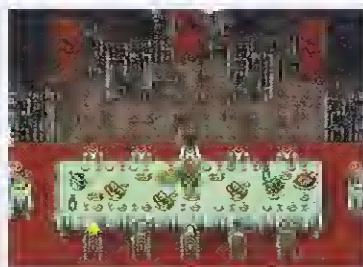
6. Nutze die Brücken, um nach Osten über die Lava zu gelangen. Es kann sein, daß deine Gruppe an ein verschlossenes Tor kommt, wo sie mit Kefka konfrontiert wird. Das Mädchen sollte durch das Tor gehen und Cyan,

Edgar und Locke mit Kefka kämpfen. Sobald sich das Tor erneut verschließt, kommst über eine Abkürzung durch den Auegang im Süden schnell zum Luftschiff zurück.



7. Mit dem Luftschiff fliegt ihr nun nach Vector, stürzt aber leider ab, bevor ihr dort ankommt. Von eurer Absturzstelle aus geht ihr nach Osten und bringt eure Kräfte mittels eines

Zeites wieder auf Vordermann, bevor ihr nach Vector hineingeht. Geht nach Norden zur imperialen Burg, wo ihr auf Gestahl trifft.



8. Auf dem Bankett beantwortet Gestahl eure Fragen bereitwillig und fragt dann das Mädchen, ob es mit ihm mit den Espers in Crescent Island sprechen will. Gehe dann nach Albrook im Süden und ruh dich im Gasthaus

aus. Dann gehst du weiter nach Süden und nimmst die Fähre nach Crescent Island. Von der Fähre aus solltest du dann nach Nordosten bis nach Thamasa reisen.



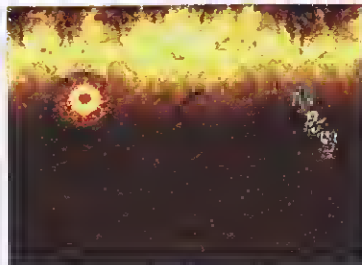
FINAL FANTASY

Player's Guide



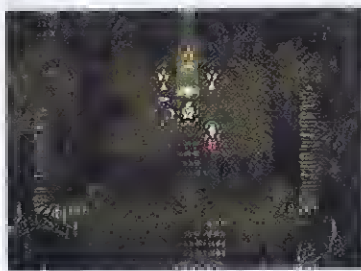
1. In diesem Haus im Norden Thamasas trifft du Strago und Reim. Gehe dann ins Gasthaus und ruh dich aus. Mitten in der Nacht weckt dich Strago und erzählt dir, daß Reim in einem brennenden Haus

gefangen ist und deine Hilfe benötigt. Mit Stragos Aqua-Spruch zerstörst du die Ballons und gehst in das Gebäude.



Stargos Aqua-Spruch seine Energie. Um die Gesundheit deiner Gruppe solltest du dich kontinuierlich mit einigen Heilungszaubern kümmern.

2. Gehe dann durch die Türen rechts und sammle einen Feuerstab und einen Eisstab ein. Dann erreichst du durch die Türen links diesen Flammenfresser. Mit den beiden Stäben greifst du ihn an und verringerst mit



Ausgang im Osten und klettere auf den Berg. Sobald deine Gruppe dieses Statuen erblickt, wird sie auch schon von Ultros angegriffen.

3. Bevor du dich nach Osten zu der Höhle im Berg begibst, solltest du deine Gruppe in Thamasas wieder einmal neu ausstatten. In der Truhe in der Höhle findest du einen Stab der heilen kann. Nimm den



du dann nach unten fällst. Begib dich nach Norden aus dem Berg heraus und dann nach Westen, wo du wiederum eine Höhle betrittst.

4. Reim stößt während des Kampfes zu euch. Sie hat die Möglichkeit, die Stärken und Kräfte ihrer Gegner zu erlernen. Speichere am Save-Point in der nächsten Höhle ab und stell dich auf dieses Viereck, wo



Kräfte an sich zu reißen. Übernimm die Kontrolle von Leo und greif Kefka mit Leos Shock an, bis er verschwindet.

5. In dieser Höhle trifft deine Gruppe die Esper. Nachdem ihr mit ihnen geredet habt, reist ihr alle nach Thamasas und trifft dort General Leo. Kefka wird erscheint und die Esper angreifen, um deren magische



Rüstungen und der besten Ausstattung aus, die du kriegen kannst, bevor du zum schwebenden Kontinent gehst. Locke solltest du die Drachentiefel geben, falls sie in deinem Besitz sind.

6. Verlasse nun Thamasas mit dem Rest deiner Party und begib dich auf das Luftschiff. Wiederum mußt du eine neue Gruppe zusammenstellen. Nimm diesmal das Mädchen, Locke und Cyan. Statte sie mit den besten



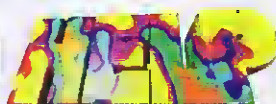
Chupon zur Seite stehen. Sollte einer in deinem Team die Drachentiefel besitzen, so benutze den Sprungbefehl, um Chupon schweren Schaden zuzufügen.

7. Nutze deine magischen Kräfte, um die Himmelspanzer und die anderen Gegner auf dem Raumschiff zu besiegen. Am Heck des Luftschiffes wird deine Gruppe abermals Ultros treffen. Wenn du ihn angreifst, wird ihm



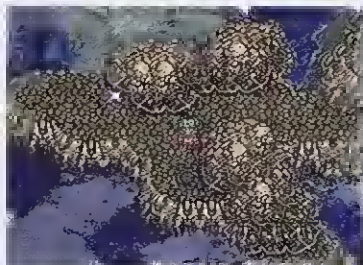
magischen Kraft kannst du dich aber recht gut verteidigen. Achte darauf alle Specks zu zerstören, die die magische Kraft deiner Gruppe absorbieren.

8. Chupon benutz vielleicht einen starken Luftstoß, um deine Gruppe von Schiff zu stoßen. Wenn sie dann zur Erde stürzen, werden sie von den unterschiedlichsten Feinde angegriffen. Mit all deiner



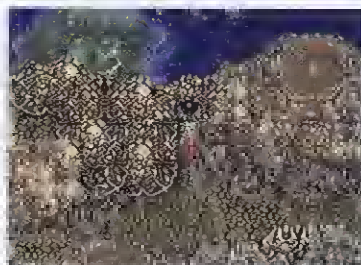
FINAL FANTASY

Player's Guide



1. Sobald deine Gruppe auf dem schwebenden Kontinent gelandet ist, solltest du am Save-Point abspeichern. Direkt unterhalb des Save-Points findest du Shadow. Rede mit ihm und er wird sich deiner Gruppe

gerne anschließen. Folge dem Pfad durch den Kontinent. Blockierte Stellen öffnen sich, sobald du mit deiner Gruppe dort ankommst.



Wirklichkeit ein Gigantos ist, der dir großen Schaden zufügen kann. Solltest du auf den erhöhten Plattformen stehen, wirst du um den Kontinent herum transportiert.

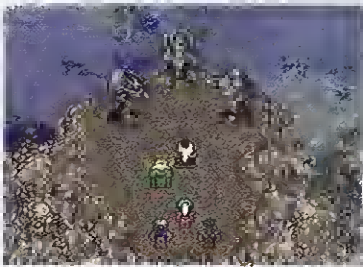


3. Mit dem Schalter hier kannst du den Erdhügel, der deinen Weg im Süden blockiert senken. Gehe weiter nach Süden und stell dich auf die Druckplatte, so daß rechts eine kleine Plattform entsteht. Stell dich darauf,

und du wirst zur Mitte des Kontinents gebracht, wo du wählen kannst, ob du weitermachst oder zum Luftschiff zurückkehrst.



deine Gruppe diese Atma-Waffe entdecken. Shadow wird deine Gruppe verlassen, sobald du die Waffe zerstört hast.

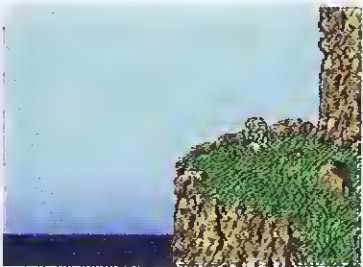


5. Gehe weiter nach Norden, bis du Gestahl und Kefka bei den Statuen triffst. Celes wird sich dort deiner Gruppe anschließen. Gestahl und Kefka kämpfen so lange miteinander, bis Kefka Gestahl vom Kontinent wirft und

dann die Statuen aus dem Gleichgewicht bringt. Shadow erscheint und lenkt Kefka ab.

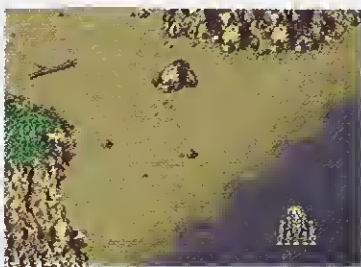


zerstören. Bleibe weiter auf dem Wege nach Osten, bis du an den Rand des Kontinents kommst und auf dein Luftschiff springen kannst.



7. Nach dem Erwachen von Celes erinnert sie sich an die Statuen und den Schaden, der der Welt angetan wurde. Nun solltest du nach Süden gehen, zwei Fische aus dem Wasser holen und zurück zu Cid gehen. Wenn Celes

bemerkt, daß Cid tot ist, geht sie nach Norden, wo sie auf die Spitze des Berges klettert und sich dann hinunterstürzt.



das Festland erreicht hast, solltest du abspeichern. Wenn du dann nach Norden und anschließend nach Osten gehst, kommst du nach Albrook, wo du alle Leute über Locke ausfragen solltest.

2. Sammle das Murasame, ein Messer, welches Cyan im Kampf nutzen kann, ein. Wenn du weiter nach Osten gehst, findest du ein zweites Item, das du aber nicht aufnehmen solltest, da dies in

4. Kehrst du zurück, kannst du deine Kräfte wiederherstellen, mußt aber dann wieder zum schwebenden Kontinent zurück und den ganzen Weg nochmal gehen. Solltest du aber weitermachen, wird

6. Gib einem deiner Teammitglieder die Sprintschuhe und renne dann weg von den Statuen. Auf der Flucht vom Kontinent wirst du von den Naughties angegriffen. Nutze die magischen Kräfte Bolt 2 und Fire 2, um sie zu

8. Am Rande des Wassers gehst du nun nach Norden und besuchst Cid. Nimm den Zettel auf dem Boden und lies ihn durch. Durch den versteckten Durchgang beim Ofen gelangst du zum Floß. Sobald du mit dem Floß wieder

FORTSETZUNG FOLGT...





BLACKHAWK

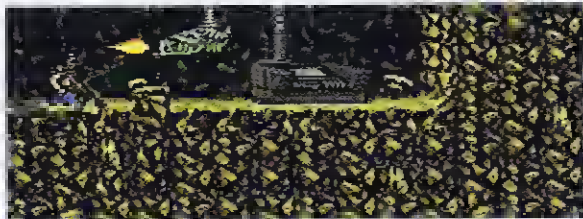


In diesem Teil der Lösung zu Blackhawk erhaltet ihr alle Tips und Kniffe, um den letzten Level zu erreichen und Sarlac zu zerstören.

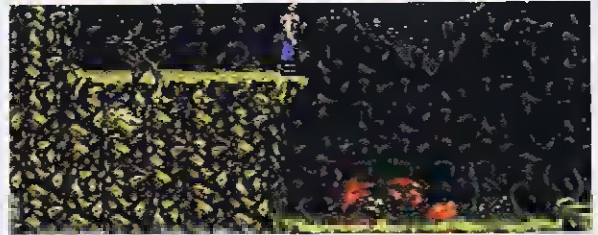
Sand Level 1



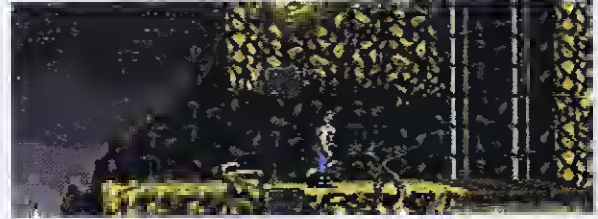
1. Mit der Leiter gelangst du an die hängenden Plattformen. Springe über die Spinnen-Minen und über die Spalte. Dann erledigst du dieses Steinmonster und sammelst den Eisenschlüssel ein. Begib dich zurück nach unten und schalte das Kraftfeld mit dem Schlüssel aus.



3. Ducke dich abermals und roll über die Druckplatten, damit du nicht vom Maschinengewehr erschossen wirst. Mit der Schwebenbombe zerstörst du den Generator. Dadurch senkt sich das blaue Kraftfeld, das Blackhawks Weg versperrt.

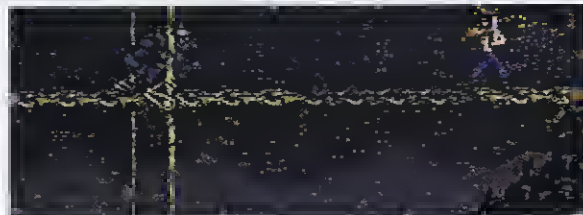


2. Ducke dich und roll dich über die Druckplatten bis unter den Steinblock. Vernichte das Steinmonster, um die Schwebenbombe zu erhalten. Mit einer Feuerbombe kriegst du dieses Eker klein, springst nach unten und gehst dann weiter nach rechts.



4. Gehe nach links und klettere über die Podeste dorthin zurück, wo sich das Kraftfeld befand. Da das Kraftfeld sich nun gesenkt hat, kann Blackhawk den Aufzug erreichen. Mit ihm gelangt er schnurstracks in den nächsten Level.

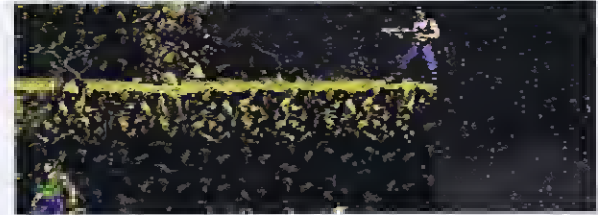
Sand Level 2...



1. Nachdem du den ersten Gragg erledigt und die Feuerbombe aufgenommen hast, gelangst du mit Hilfe der Leiter zur nächsten Plattform. Spring nach oben und zerstöre diesen Gragg. Renn nun schnell nach rechts in den Durchgang, bevor das Steinmonster erscheint und angreift.



3. Spring nach oben und zerstöre dort den Gragg. Dann weiter nach links, mit einem Sprung über die Eker. Mit dem Schlüssel erschaffst du dann diese Brücke und unterhältst dich mit dem Sklaven auf der anderen Seite, von dem du einen Trank erhältst. Spring von der Brücke aus nach oben zur nächsten Plattform, wo du die Leiter hochkletterst.



2. Auf der anderen Seite des Durchgangs solltest du nach unten klettern, den Gragg vernichten und dann weiter unten mit dem Sklaven sprechen. Nimm den Brückenschlüssel an dich, klettere nach oben und gehe dorthin zurück, wo du den ersten Gragg erledigt hast.

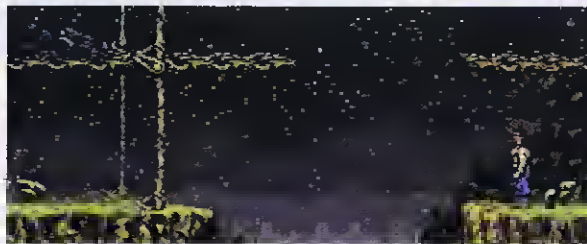


4. Nachdem du den Gragg erledigt hast, solltest du mit diesem Sklaven links sprechen, der dir einen Levitator gibt. Erschieße das Steinmonster mit der Shot-Gun und nimm den Eisenschlüssel an dich. Dann mußt du noch den Gragg rechts zerstören, damit du an einige Feuerbomben kommst.

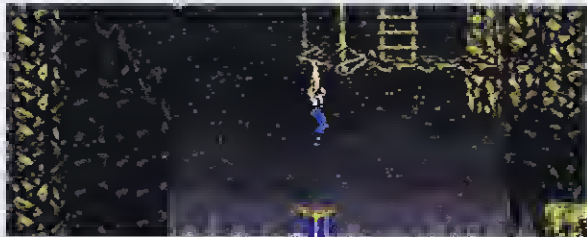


BLACKHAWK

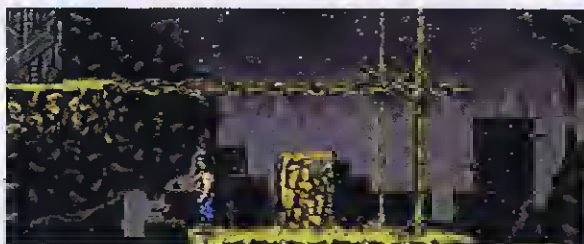
...Sand Level 2



5. Begib dich zurück zu diesen Eekers und erledige sie mit einer Feuerbombe. Dadurch kommt eine Druckplatte zum Vorschein. Stell dich auf die Plattform und klettere dann links nach oben. Renne dann bis unter den Steinblock und steige von Sims zu Sims nach unten.



7. Laß dich in diese Grube fallen und benutze dann den Levitator, um zur Plattform zu gelangen. Mit dem Schlüssel, der im Schloß steckt, läßt sich das Kraftfeld senken. Nimm den Trank auf und gehe über die Leiter nach oben, wo du die beiden Graggs erledigst und in den Durchgang gehst.

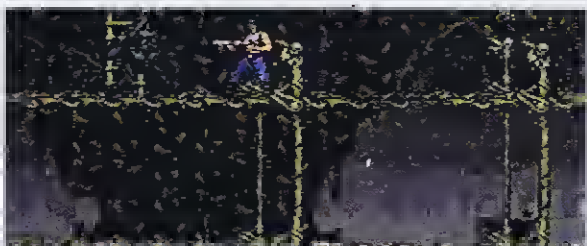


6. Vermeide es, auf die nächsten beiden Druckplatten zu treten, denn dadurch würde ein Maschinengewehr ausgelöst. Klettere nach ganz oben und vernichte den Gragg. Laß eine Feuerbombe nach unten fallen, steige hinah und stell dich auf die Druckplatte. Steig wieder nach oben und passiere den Steinblock.

8. Begib dich links beim Sims nach unten und klettere dann in diese Grube. Mit einer Feuerbombe erledigst du hier die Eekers und kletterst nach oben und gehst weiter nach links. Laß dich zur untersten Plattform herunterfallen und paß auf die Spinnenminen auf. Mit einer Schwebobombe kriegst du dann noch den Generator klein und kommst mit dem Lift einen Level weiter.



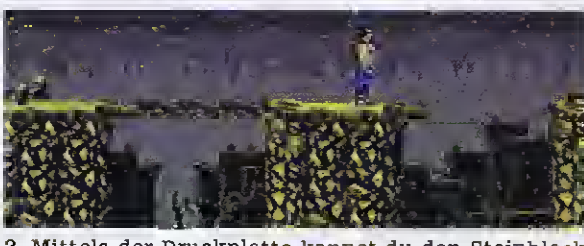
Sand Level 3...



1. Zerstöre den Gragg und das Steinmonster rechts vom Aufzug und schieß auf die Eekers links, um an den Trank zu kommen. Erledige dann noch den Gragg auf der obersten Plattform, nimm die Feuerbombe auf, renne nach links und spring über die große Spalte dort.



3. Sobald der Steinblock weg ist, solltest du nach links rennen und über jede Spalte hinwegspringen. Klettere dann an die Spitze der Plattformen, gehe durch den Durchgang und erledige alle Graggs. Dann mußt du die Eekers zerstören, über sie hinwegspringen und nach unten klettern. Vernichte dann die Wespe, steig nach oben und mach das Steinmonster noch fertig.



2. Mittels der Druckplatte kannst du den Steinblock verschieben. Nimm den Eisenschlüssel in der Grube und klettere dann rechts nach unten, wo du einen Schlüssel von einem Gefangenen erhältst. Damit kann Blackhawk an den Startpunkt zurückkehren. Gehe nun zur Druckplatte zurück und stell dich darauf.

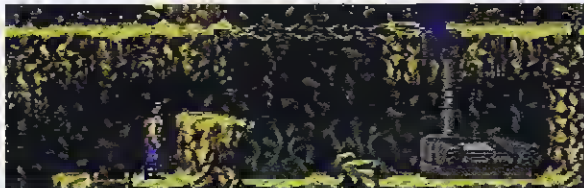


4. Klettere nun nach oben, zerstöre die Graggs, nimm beide Wespen auf und gehe über die Leiter weiter nach rechts. Aktiviere den Schalter, damit sich der Lift in Gang setzt. Erledige diese beiden Graggs und das Steinmonster, nimm den Brückenschlüssel auf und gehe durch den Durchgang zurück.

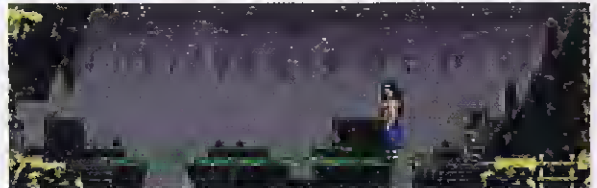


BLACKHAWK

...Sand Level 3



5. Stell dich auf die Druckplatte, damit der Steinblock verschoben wird. Laß dich in die Grube fallen und kehre zum Startpunkt zurück. Klettere nach oben und benutze diese Leiter, um zum Generator zu gelangen. Mit einer Wespe kannst du diesen leicht zerstören. Springe dann über die Eekers rechts und gehe die Leiter nach oben.



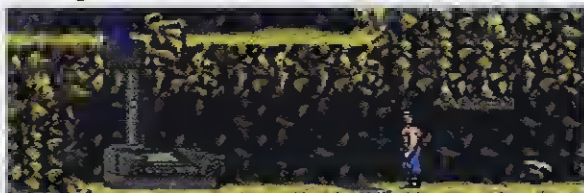
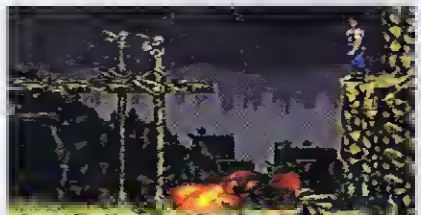
6. Erschaffe mit deinem Schlüssel diese Brücke, klettere nach oben auf den Sims und gehe weiter nach links. Vernichte den Gragg, spring über die Spalte und schalte mit dem Eisenschlüssel im Schloß das Kraftfeld aus. Mit dem Aufzug kommst du wiederum in den nächsten Level.

Sand Level 4



1. Klettere auf die erste Plattform, erledige den Gragg und gehe weiter nach rechts. Spring nach unten, vernichte diese drei Graggs und nimm den Eisenschlüssel sowie die Feuerbombe auf. Gehe zum Startpunkt zurück und klettere auf die nächste Plattform, zerstöre beide Graggs und begib dich weiter nach rechts oben.

2. Laß hier eine Feuerbombe nach unten fallen, um die Eekers zu erledigen, und begib dich in den Durchgang. Renn nach rechts und schieß auf die von einem Gragg kontrollierten Wespen, mach den Gragg fertig und nimm die Wespen auf. Gehe zurück in Richtung Start und klettere auf die erste Leiter, an der du vorbeikommst. Benutze dann den Schlüssel, um das Kraftfeld abzuschalten.



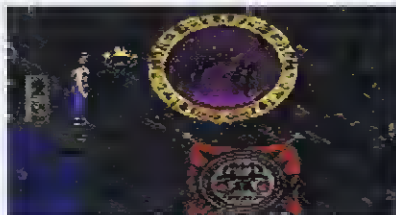
3. Renn nach rechts und spring über alle Spalten, bis du die Druckplatte erreichst. Stell dich darauf, renn nach links über die Spalten bis du diesen Generator erblickst. Mit einer Wespe oder einer Feuerbombe zerstörst du ihn, gehst zum Start zurück und begibst dich weiter nach links. Zerstöre auch diesen Generator, gehe nach links und klettere nach unten, wo du den Schalter aktivierst.



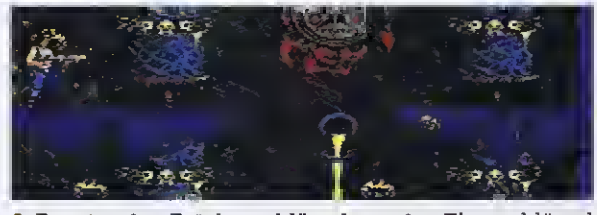
4. Gehe zum Startpunkt zurück und klettere nach oben links, nimm die Pistole des Gefangenen an dich und fahre mit dem Aufzug eine Etage tiefer. Erledige die Steinmonster, nimm den Levitator auf. Nimm den Aufzug und gehe weiter nach rechts. Mit dem Levitator kannst du nach oben klettern, wo du dem Geist von Thoros begegnen wirst.

Castle Level 1...

1. Geh nach links, zerstöre die Eekers und klettere dann nach oben, wo du den Gragg rechts erledigst und den Brückenschlüssel einsammelst.



Gehe nach links zurück, klettere nach oben und erschaffe eine Brücke. Steig nach oben rechts und vernichte diesen Gragg. Nachdem du dann noch die Eekers vernichtet hast, stellst du dich auf die Druckplatte, springst nach links und nimmst den Brückenschlüssel an dich.



2. Benutze den Brückenschlüssel, um den Eisenschlüssel des Graggs zu erhalten, den du gerade erledigt hast. Laufe durch die Kraftfelder und benutze den Eisenschlüssel, um zum Aufzug zu gelangen. Ganz oben läufst du nach rechts, zerstörst die Graggs und nimmst den Eisenschlüssel dort an dich. Gehe zum Lift zurück und benutze die Leiter.



BLACKHAWK

...Castle Level 1



3. Benutze deinen Schlüssel, um eine Brücke zu erschaffen. Gehe dann hinüber und sprich mit dem Gefangenen, der dir einen Levitator gibt. Klettere nach unten und geh nach rechts, wo du die Steinmonster und Graggs auf deinem Weg erledigst. Steig zur nächsten Etage hoch und benutz den Levitator, um nach oben zum Steinmonster zu kommen.



4. Klettere nach oben, erledige den Gragg und die Wespen, die er fallenläßt. Steig dann nach unten und nimm den Levitator mit. Begib dich dann zu diesem Generator zurück und zerstöre ihn mit einer Wespe. Klettere dann nach unten und benutze den Levitator auf der Brücke, um hinter dem Generator nach oben zum Lift zu gelangen.

Castle Level 2

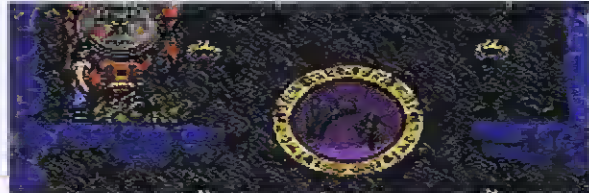


1. Zerstöre die zwei Steinmonster, stell dich auf die Druckplatte und renn dann auf den Lift. Spring von ganz oben nach rechts, zerstöre diese Wespe, erledige den Gragg und nimm die Wespen alle mit. Steig dann nach unten rechts, erledige den Gragg in der Ecke und nimm den Brücken-Schlüssel an dich.

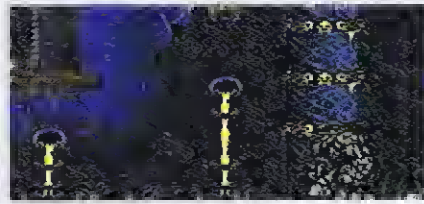
3. Zerstöre den Generator und das Kraftfeld mit einer Wespe. Steig auf die Plattform, weiche den Spinnenminen aus und klettere nach oben rechts, wo du die Eekers zerstörst. Spring dann auf den linken Sims, klettere nach oben und erledige den Gragg. Mit der Leiter gelangst du dann zum Gefangenen und nimmst den Eisenschlüssel an dich. Mit einer Wespe vernichtest du den nächsten Generator.



2. Klettere zurück nach rechts oben, stell dich auf die Druckplatte und renn dann nach rechts durch das Kraftfeld und hinter den Aufzug. Vernichte die Graggs und steig nach oben zu diesem Schalter. Benutze den Lift, um die Graggs auf tiefergelegenen Plattformen zu erledigen, und nimm den Levitator mit. Geh zum Aufzug und fahr nach unten.

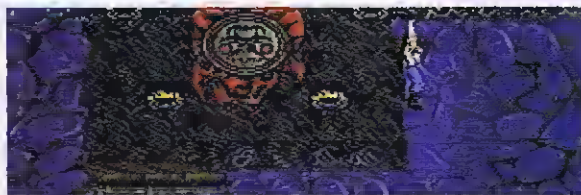


4. Steig nach unten und meide die Spinnenminen. Mit dem Eisenschlüssel schaltest du das Kraftfeld ab und fährst mit dem Aufzug nach oben. Zerstöre das Steinmonster und klettere mit Hilfe des Levitators auf den Sims. Mit einer Feuerbombe kannst du diese Eeker zerstören, bevor du dich um das Steinmonster unter dir kümmerst.

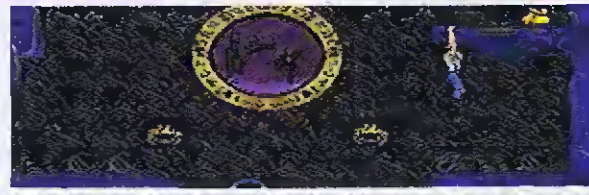


1. Steig auf diesen ersten Sims und pass dabei auf die Spinnenmine auf. Erst wenn sie wegläuft, solltest du losklettern. Bleib auf dem Weg nach rechts und meide alle Spinnenminen sowie die Druckplatte, durch die ein Maschinengewehr ausgelöst wird.

Castle Level 3...



2. Steig nach oben, vernichte das Steinmonster und spring dann hinüber zum Brückenschlüssel auf dem oberen Sims. Spring über die Druckplatte und gehe weiter nach links. Klettere nach unten und sprich mit dem Gefangenen, der wieder einen Levitator gibt. Vernichte die Eeker und gehe weiter nach links zum Steinmonster, welches du auch erledigst.

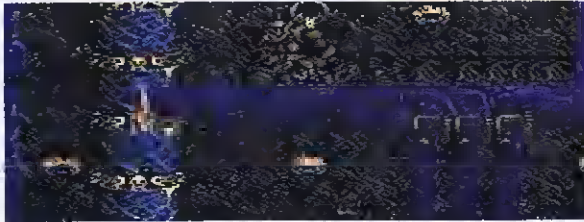


1. Steig auf diesen ersten Sims und pass dabei auf die Spinnenmine auf. Erst wenn sie wegläuft, solltest du losklettern. Bleib auf dem Weg nach rechts und meide alle Spinnenminen sowie die Druckplatte, durch die ein Maschinengewehr ausgelöst wird.

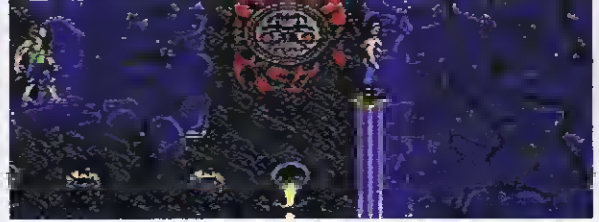


BLACKHAWK

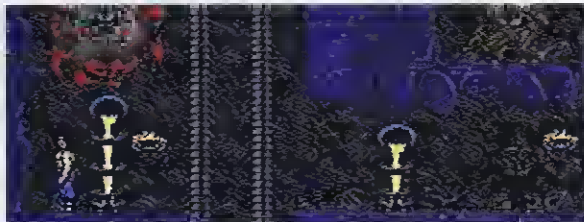
...Castle Level 3



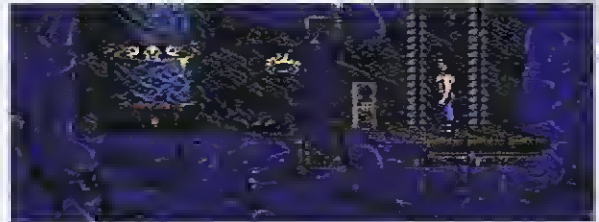
3. Steig auf die obere Plattform und erschaffe eine Brücke mit dem Schlüssel. Klettere dann auf die nächste Plattform und steig auf die Leiter. Benutze den Levitator wie oben angegeben, um den Gragg und das Steinmonster zu vernichten. Nimm den Eisenschlüssel auf, geh durch das Kraftfeld und nimm den Schlüssel vom Gefangenen an dich.



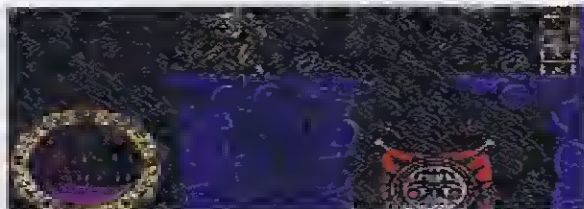
4. Gehe auf der Leiter zurück und nimm den Schlüssel von der Brücke mit. Bleib weiter rechts und steig auf die Plattform mit der Spinnenmine. Benutze einen Eisenschlüssel, um das Kraftfeld loszuwerden. Spring über die Spalte und gehe die Leiter hoch. Hüpf über die Druckplatte, sammle die Wespe ein und benutze den Levitator wie oben abgebildet.



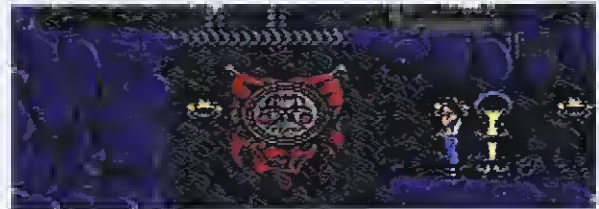
5. Erledige das Steinmonster und steig nach unten. Lauf in diese Wand auf der linken Seite, um eine Schwebewand, Tränke und Feuerbomben zu bekommen. Klettere dann nach ganz oben und erledige das Steinmonster. Nun wieder nach unten und den Schalter betätigen.



6. Lauf weiter nach rechts und spring über die Spalte hinweg, ohne von den Spinnenminen erwischt zu werden. Klettere nach unten rechts auf den Lift. Schalte nun mit einem Eisenschlüssel das Kraftfeld ab und steig links Sims für Sims weiter nach oben. Zerstöre den Gragg rechts und spring zu der Druckplatte hinüber.



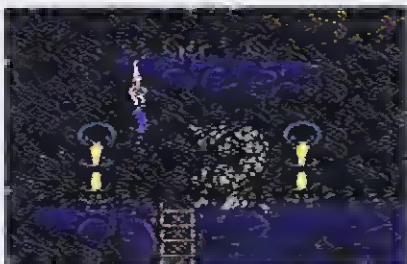
7. Renn nach links über die Spalten, bevor der Steinblock nach unten fährt und Blackhawk den Weg versperrt. Steig links nach oben und zerstöre den Gragg, der oben auf dich wartet. Spring nach rechts hinüber und steig mittels der Leiter auf die nächste Plattform. Lauf nach rechts und erledige das Steinmonster.



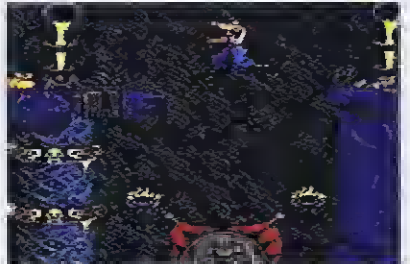
8. Benutze wiederum eine Wespe, um den Generator und das Kraftfeld auszuschalten. Gehe zur Brücke zurück, klettere nach oben auf die nächste Plattform und renn nach links. Spring über die Spalte zum Schalter und aktiviere damit den Aufzug.

Castle Level 4

1. Zerstöre das erste Steinmonster und steig mit Leiter nach oben nach oben. Tritt aber nicht auf die Druckplatte. Schieß auf den Andromedog, bevor du hinüberspringst, nach oben kletterst und den Gragg fertigmachst. Spring nach oben auf den Sims, klettere dann schnell nach oben und spring nach links hinüber, ohne dich von den Spinnenminen verletzen zu lassen.

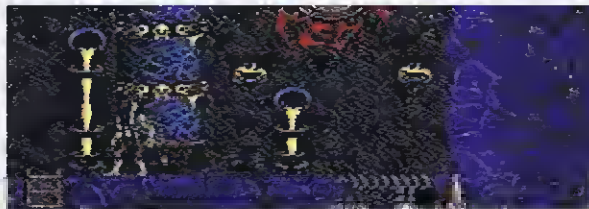


2. Schieß auf den Andromedog, spring hinüber, klettere nach oben und erledige einen weiteren Gragg. Hüpf weiter nach links und weich dem Kraftfeld aus. Erschieß den Gefangenen ganz oben und sammle den Eisenschlüssel ein. Stell dich an den Rand und springe wie oben abgebildet los. Weiche dem Kraftfeld und den Spinnenminen aus und sammle die Tränke ein.

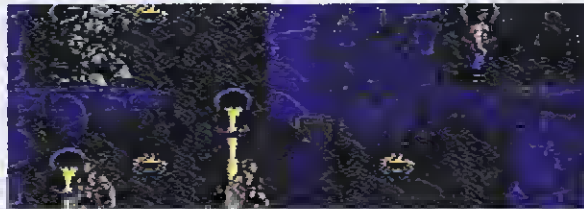


BLACKHAWK

...Castle Level 4



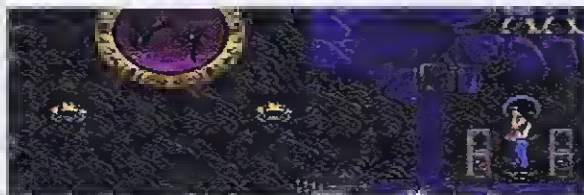
3. Spring zurück und laß dich zu dem hier gezeigten Sims hinunterfallen. Klettere nach oben und zerstöre den Andromedog, bevor du hinüberspringst, um die Feuerbombe einzusacken. Steig die Leiter nach unten und schalte mit einem Schlüssel das Kraftfeld ab. Rede mit dem Gefangenen, der dir dann einen Levitator gibt. Gehe zum Aufzugsschacht zurück und klettere auf der linken Seite hinunter.



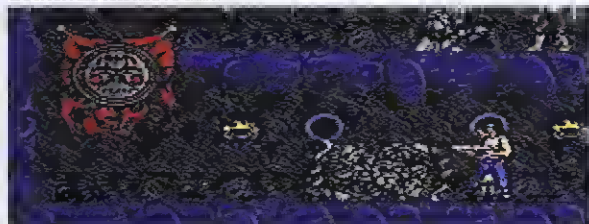
4. Erschieß die zwei Graggs und fahr mit dem Aufzug nach unten. Renn durch das Kraftfeld, erledige die Steinmonster und gehe nach oben rechts. Dann weiter nach oben links, bis du diese Druckplatte erreichst. Renne zurück nach rechts unten, um an dem Steinblock vorbeizukommen. Benutze eine Feuerbombe, um die Beker loszuwerden.



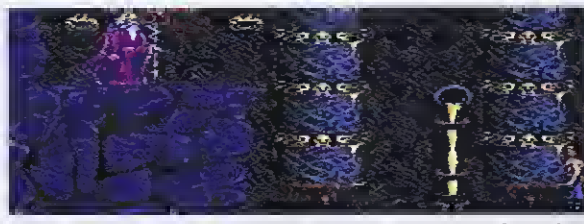
5. Renn durch dieses Kraftfeld und über diese Druckplatte. Duck dich und warte, bis das Maschinengewehr aufhört zu schießen. Nimm den Schlüssel auf und roll dich anschließend hinter das Kraftfeld. Vom Aufzug aus zerstörst du dann den Generator und die zwei Andromedogs. Klettere nach oben, vernichte das Steinmonster und nimm den Brückenschlüssel mit.



6. Gehe zum ersten Aufzugsschacht zurück und dann weiter nach links. Benutze deine beiden Schlüssel, um dieses Kraftfeld auszuschalten und eine Brücke zu erschaffen. Benutz den Levitator auf der Brücke, um an den Andromedog zu kommen und ihn zu erledigen. Spring dann nach links hinüber und benutze die Leiter.



7. Zerstöre nun das Steinmonster und folge dem Weg nach links. Hier mußt du diese zwei Steinmonster vernichten, bevor du nach oben zu einem Andromedog und dann zu einem weiteren Steinmonster kannst. Spring über die Spalte und auf den Sims.



8. Warte, bis sich das Kraftfeld senkt, bevor du zu der Leiter kletterst. Vom oberen Ende der Leiter aus gehst du nun nach links, erledigst Andromedog, Steinmonster und Gragg und gehst zu der Druckplatte rechts zurück. Roll nach links darüber hinweg, um an dem Steinblock vorbeizukommen. Nun wird Blackhawk auf Galadril treffen.

Sarlac



1. Jetzt trifft Blackhawk endlich Sarlac. Sarlac rennt von rechts nach links und stoppt bei Blackhawk, um auf ihn einzuschlagen. Wenn er dies tut, bewegt du dich schnell außer Reichweite und schießt ein paar Mal auf ihn. Falls er anhält und seine elektrische Energie auflädt (siehe Bild), um sie auf dich zu schleudern, rennst du schnell nach links bzw. rechts. So kannst du den Stromstößen, die aus dem Boden kommen, ausweichen.

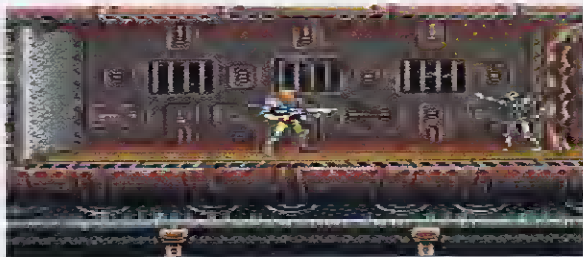


2. Sarlac schießt auch noch mit Feuerbällen nach dir. Verstecke dich im Schatten, wenn Sarlac seine Energie wie oben abgebildet auflädt. Schieß nur dann auf ihn, wenn du gerade keinen Angriff zu fürchten hast und stell dich links oder rechts auf, um den herunterstürzenden Feuerattacken von Sarlac aus dem Weg zu gehen.

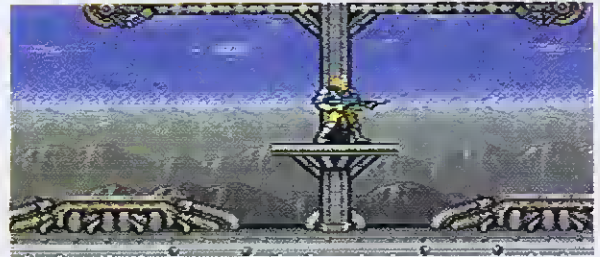


In diesem Teil der Komplettlösung zu Probotector setzen wir unsere Reise mit Ray fort, um die Alien-Zelle zu finden und zu vernichten.

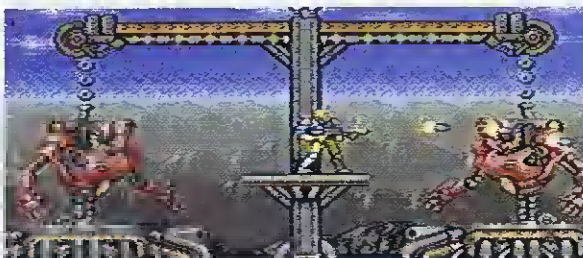
Surrender and Fight Later...



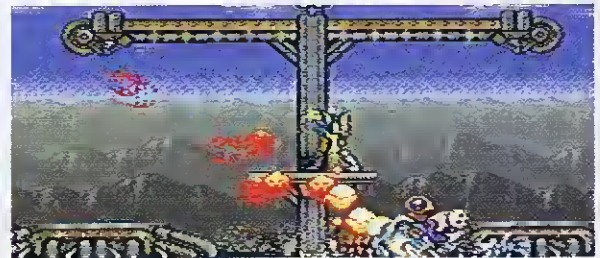
1. Wenn du dich dazu entschließt aufzugeben und später erst zu kämpfen, bringt man deinen Probotector in dieses militärische Trainingscamp. Deadeye Joe kommt dann in diesen Wagen, gibt deinem Probotector eine Waffe und die Chance zu flühen.



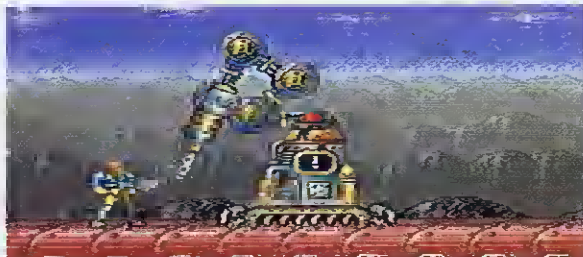
2. Sobald du an diesen Punkt kommst, solltest du auf diese Plattform springen und dich zum Kampf bereitmachen. Zwei große mechanische Monster werden von einer Winde an einem Kran herangebracht und greifen dich an.



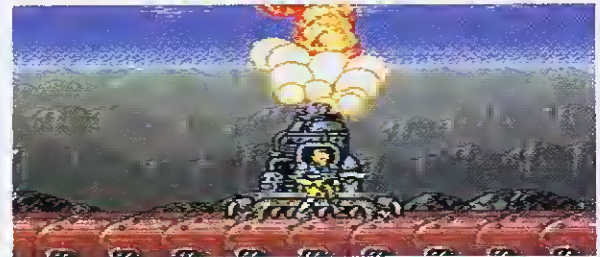
3. Stell dich wie oben gezeigt hin und schieß auf das Monster. Wenn sie ihre Arme schütteln, mußt du nach oben springen, um ihren Feuerballattacken auszuweichen. Lege dich flach auf den Boden, wenn sie mit dem Schwingen beginnen.



4. Wenn du das erste Monster erledigt hast, fällt das zweite auf den Boden und verteilt sich von links nach rechts. Stell dich wie oben gezeigt auf die Plattform und schieß laufend auf das Monster ein.



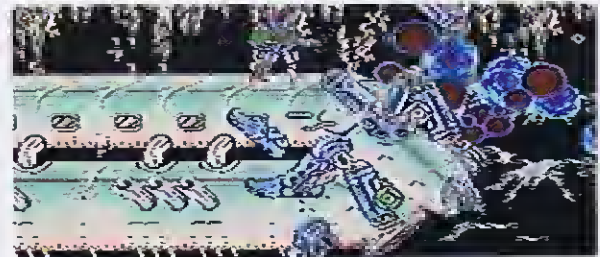
5. Kommst du zu dieser mechanischen Pistole, fängt sie an, sich zu bewegen. Stell dich in die Mitte der Geschützhalterung und schieß direkt nach oben. Die Zahl die angezeigt wird, ist der Countdown der Waffe. Wenn er Null erreicht hat, springst du zur Seite.



6. Wenn du in der Mitte des Geschützes stehst, schießt es auf sich selbst. Spring in Sicherheit kurz bevor es schießt, um Verletzungen zu vermeiden. Wiederhole diesen Vorgang solange, bis sich die Maschine schließlich selbst zerstört.



7. Befindest du dich am vorderen Ende des Zuges, so kommt ein einäugiges Monster angerannt und stellt sich vor den Zug, um ihn zu stoppen. Leg dich hin und schieß auf das Monster, und falls es auf dich feuert, steh auf und spring zurück.

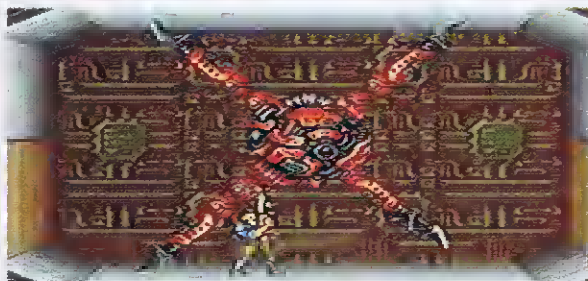


8. Nun beginnt es, den Zug hochzuheben und dann auf das Dach zu springen. Stell dich nah bei seinen Füßen auf, um dann unter ihn zu rennen, wenn er hochspringt. Weiche den bunten Bällen aus und schieß immer wieder auf sein Auge.

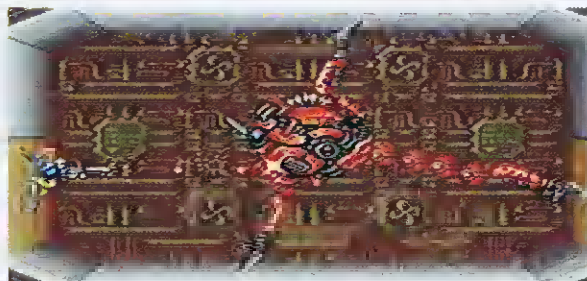


PROBOTECTOR

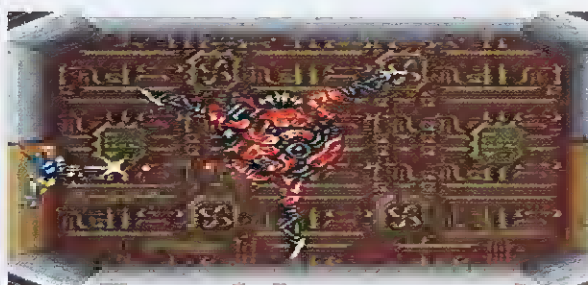
...Surrender and Fight Later...



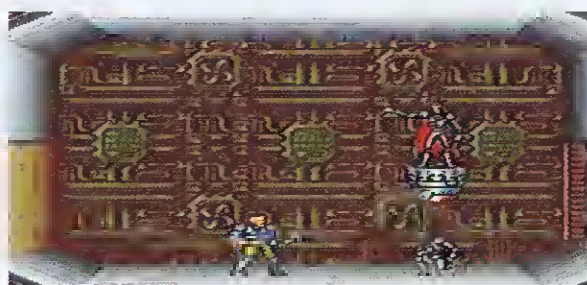
9. Sammle die Waffen-Power-Ups am Anfang des Levels ein. Sobald dein Probotector in diesem Raum gefangen ist, erscheint ein mechanisches Monster, welches seine Beine herumwirbelt und sich von Wand zu Wand bewegt.



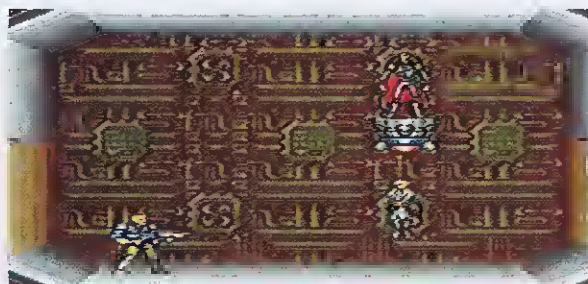
10. Hänge an der Wand wie oben gezeigt und schieße kontinuierlich auf den Körper des Monsters. Wenn sich die Gelegenheit ergibt, solltest du nach rechts unten gehen. Laufe vorsichtig unter den Beinen durch, sobald sie sich zurückziehen.



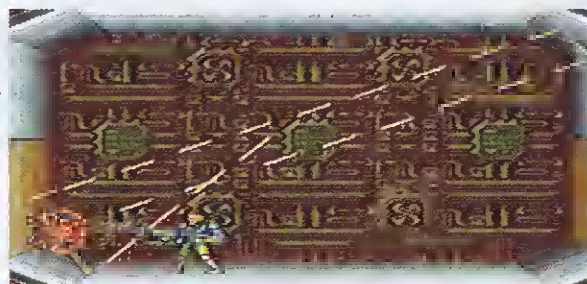
11. Schließlich dreht sich das Monster und bewegt sich auf und nieder. Bleib wieder an einer der Wandseiten und schieße auf den Körper. Schieß weiter auf das Monster, während es sich bewegt, bis sich die Beine zurückziehen.



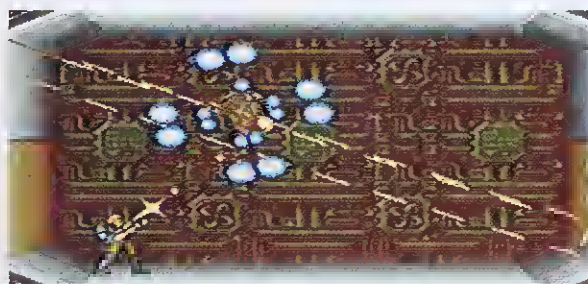
12. Nun erscheint Bahamut und schickt Deadeye Joe weg. Bahamut möchte deinen Probotector auf dem Dach des Gebäudes zum Endkampf treffen. Begib dich weiter nach rechts.



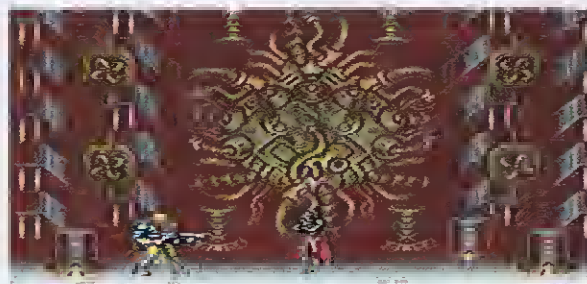
13. Im nächsten Raum ist Major Bahamut und der Verräter Doktor Geo Mandrake. Bahamut pflanzt Mandrake einen Teil der Alien-Zelle ein und befreit ihn, damit er den Probotector angreift.



14. Der Doktor verwandelt sich in eine Spinne und krabbelt durch den Raum. Schieß dann auf ihn, wenn er keine Netze mehr verschießt. Wenn er sein Netz fertig hat, klettert er darauf und stoppt dann, um auf dich zu schießen.



15. Wenn er dann feuert, gehe in Deckung und bereite dich auf seine zweite Attacke vor. Er stoppt wieder und schießt acht Feuerbälle ab (siehe Bild). Diesen Vorgang wiederholt er solange, bis du ihn vernichtest.

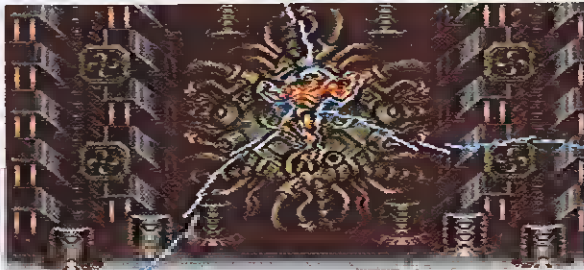


16. Hast du den Doktor erledigt, öffnet sich die Türe rechts. Schieß auf die Power Up-Behälter und sammle die Items ein. Geh dann weiter nach rechts oben den Hang hinauf, bis du wieder auf Bahamut triffst.

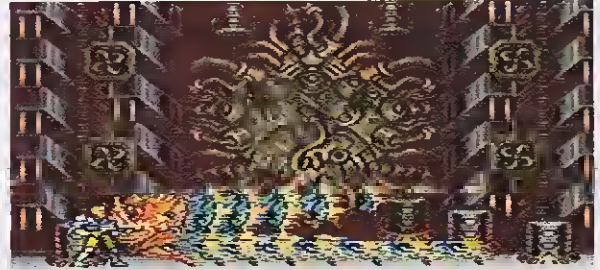


PROBOTECTOR

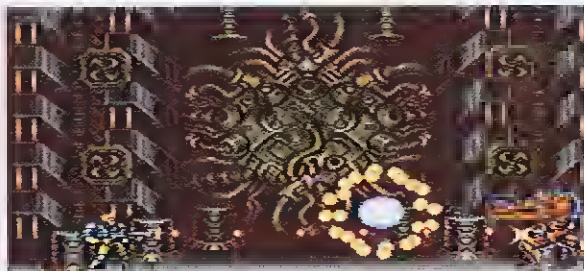
...Surrender and Fight Later



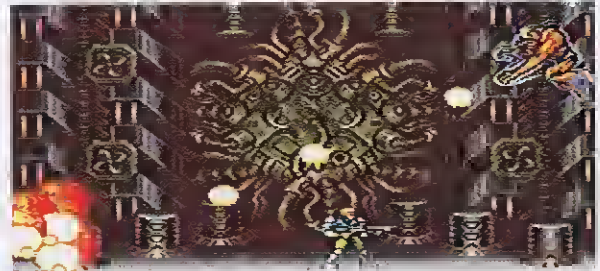
17. Bahamut erzählt dir, daß du zu spät gekommen bist und bereits seinen Geist mit den körperlichen Vorteilen des Aliens vereint hat. Dadurch hat er das ultimative Lebewesen kreiert.



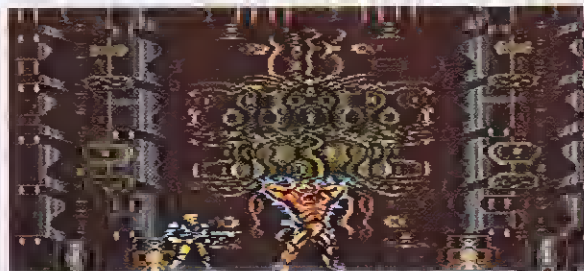
18. Wenn sich Bahamut verändert hat, steht er eine Zeit lang da, und ein Countdown läuft über ihm ab. Sobald die Zahl 1 erreicht ist, rast er wie oben abgebildet über den Bildschirm.



19. Spring über ihn hinweg, damit er deinen Probotector nicht erwischt. Wenn er seine Arme einzieht, macht er sich bereit, einen dieser großen Bälle, der von vielen kleinen umgeben ist, abzufeuern.



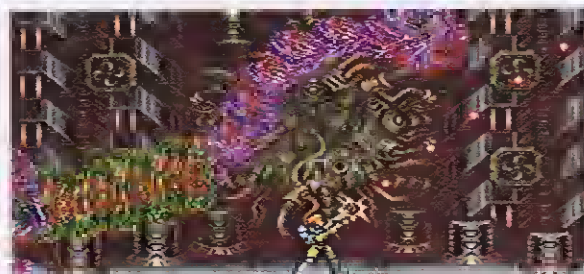
20. Hüpf über die Feuerbälle hinweg und sei bereit für seinen nächsten Angriff. Er wird in die Luft springen und mehrere Feuerbälle diagonal über den Screen schießen. Beweg dich in Richtung Bildschirmmitte, um ihnen auszuweichen.



21. Schließlich hält es Bahamut nicht mehr aus und gibt dem Alien in ihm den Weg frei. Ein grelles weißes Licht leuchtet auf und Bahamut verwandelt sich in einen Alien.



22. Stell dich links auf und schieß andauernd auf einen der Alienköpfe. Wenn der Alien den Kopf schüttelt, dann fallen bunte Bälle von der Decke herab, denen du nach links und rechts ausweichen solltest.



23. Renn nach rechts, sobald der Alien nach links gesprungen ist. Stell dich wie oben gezeigt in die Mitte des Schirms und feuere auf den zweiten Kopf des Aliens. Sei bereit, nach links zu rennen und diese Attacke von neuem zu starten.

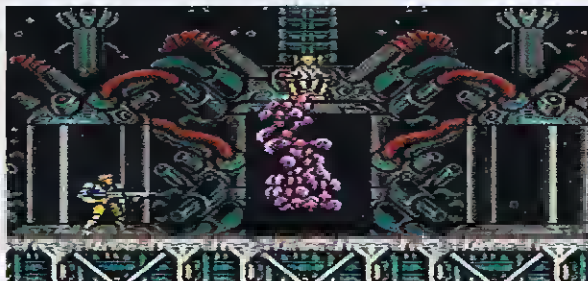


24. Zuletzt verwandelt sich der Alien in eine rote Zelle, die von Schädeln umgeben ist, welche sich laufend nach außen und innen bewegen. Stell dich links auf und springt schießend auf und nieder. Leg dich auf den Boden, wenn die Zelle ankommt und schieß auf sie, bis du sie zerstörst.

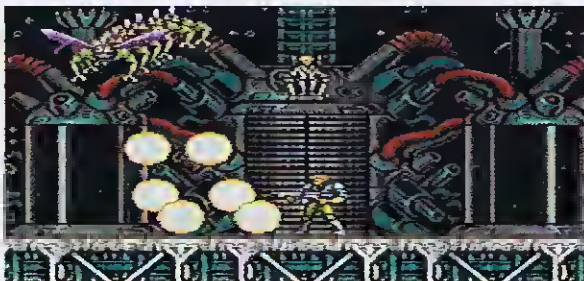


PROBOTECTOR

Fight to the End...



1. Entschleißt du dich, bis zum Ende zu kämpfen, dann wirst du von den Experimenten des Doktors angegriffen. Stell dich auf die Seite und warte, bis die Kreatur auftaucht, um sie dann schnell zu erledigen.



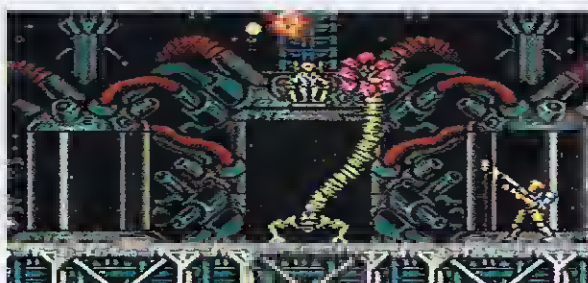
2. Dieses Vieh fliegt auf dem Schirm herum und läßt Feuerbälle fallen. Sobald es in der Luft stoppt und schwebt, läßt es zwei Bälle fallen. Warte, bis sie auf dem Boden auftreffen und spring dann über sie hinweg.



3. Diese fliegende Blume läßt kleine Feuerbälle herabfallen. Stell dich links auf und schieß nach rechts. Spring dabei auf und nieder und bewege dich nach rechts, um Feuerbällen auszuweichen.



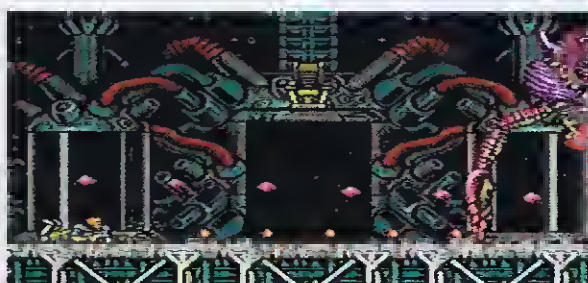
4. Gehe weit nach links und schieß auf diese seltsamen Teusendfüßler. Wenn er sich auf dich zubewegt, rennst du los und springst über ihn hinweg, ohne von seinem Schwanz getroffen zu werden. Gehe nun nach ganz rechts und wiederhole diesen Angriff.



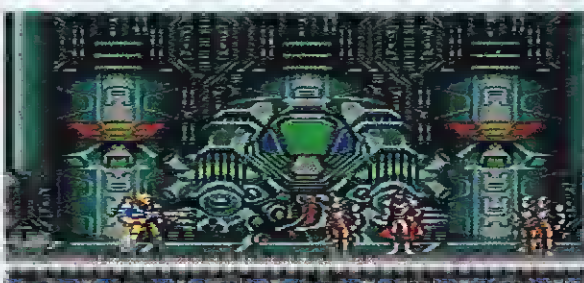
5. Diese Pflanze steht recht nahe an deinem Probotector und läßt rote Bälle fallen, denen du natürlich ausweichst. Sobald die Pflanze Bälle losläßt, senkt sie den Kopf. Dadurch kannst du über sie hinwegspringen.



6. Diese Kreatur greift sich den Doktor und frist ihn auf. Dann rollt sie über den Screen. Du mußt über sie hinwegspringen und abwarten, bis sie sich verwandelt. Schieß immer auf den roten Ball an der Unterseite ihres Körpers.



7. Duck dich wie oben gezeigt und renne auf die andere Seite des Bildschirms hinüber, wenn die Kreatur in die Luft springt. Schieß aber immer weiter auf den roten Ball, bis du sie vernichtet hast.

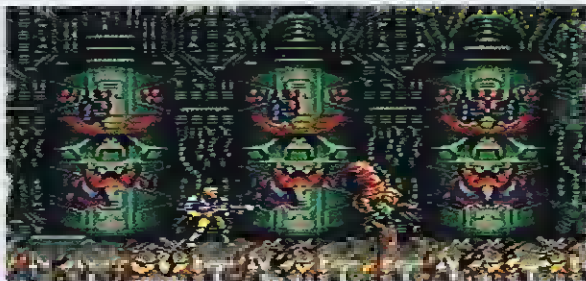


8. Sobald sie erledigt ist, trifft dein Probotector auf Major Bahamut. Die Alien-Zelle hat sich jedoch befreit und läuft im Hauptquartier deines Gegners Amok.

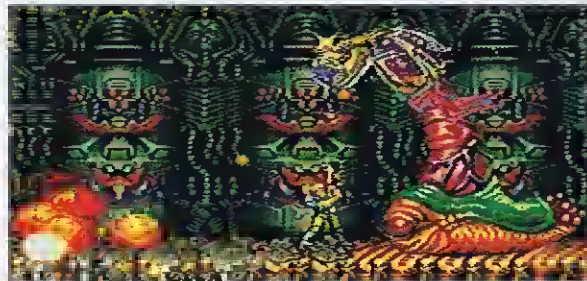


PROBOTECTOR

...Fight to the End...



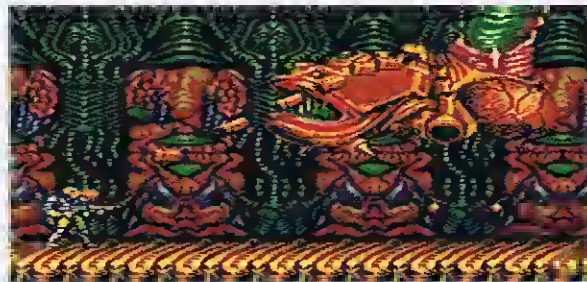
9. Auf der Suche nach dem Alien springen diese straußenähnlichen Kreaturen aus dem Boden hervor und rennen auf deinen Probotector zu. Bleib weiter auf deinem Weg nach rechts und schieß diese Viecher ab.



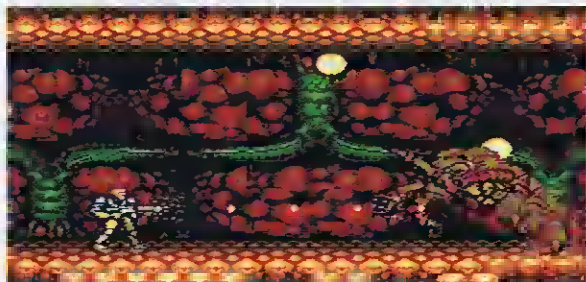
10. Stehe nah bei dieser Kreatur und spring nach oben, um ihr in den Kopf zu schießen. Sie schüttelt ihren Kopf und spuckt Feuerbälle, denen du entgehen kannst, wenn du nah an ihrem Körper stehst (siehe Bild).



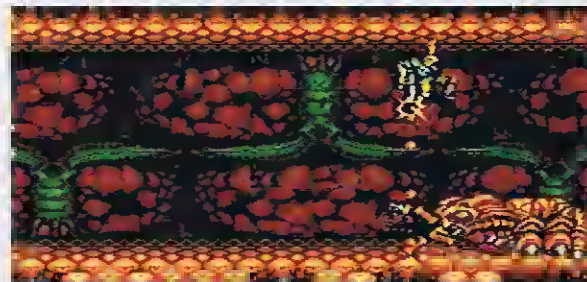
11. Wenn du in der oberen rechten Ecke Flammen erblickst, solltest du links stehenbleiben, denn ein Alien wird gleich erscheinen. Bleib, wo du bist, und schieß auf den Alien und die kleinen blauen Kreaturen, die er von sich gibt.



12. Der Alien beginnt nun vor und zurückzuschaukeln und du mußt über die Arme des Aliens hinwegspringen, die sich in deine Richtung ausfahren. Hast du den Alien dann zerstört, gehst du weiter nach rechts.



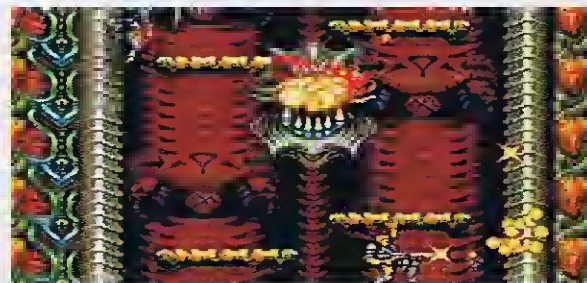
13. Schieß auch auf diese Kreatur, die sich aus dem Boden erhebt, sooft du kannst. Spring darüber und wieder zurück, wenn sie auf deinen Probotector zurennt. Es vergräbt sich dann wieder, um einen neuen Angriff zu starten.



14. Wenn es wieder angreift, springst du diesmal auf den Rücken des Tieres und dann zur Decke hoch, wo du dich festhältst. Schieß, wie oben abgebildet, solange auf die Kreatur, bis eine zweite erscheint. Dann mußt du besser wieder herunterspringen.



15. Sobald sich die beiden Kreaturen zusammengetan haben, rollen sie über den ganzen Bildschirm. Stell dich in die Mitte und feuere auf sie. Weiche eventuell wie oben abgebildet aus.

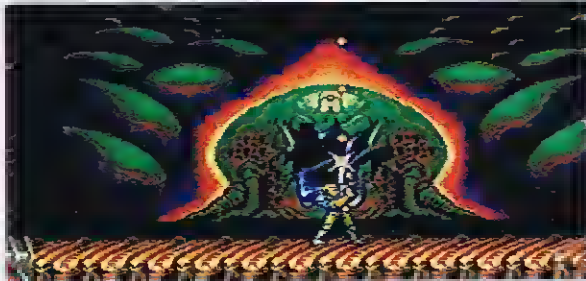


16. Klettere mit Hilfe der Stangen nach oben. Zerstöre die Spinnenkreaturen, die die Wand herunterkommen. Benutze die Wände, um an diesen riesigen Schädeln vorbeizukommen, und weichen deren Angriffen aus.

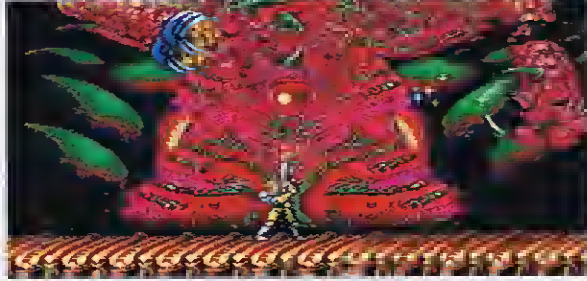


PROBOTECTOR

Fight to the End



17. Nachdem dein Probotector nach oben geklettert ist sollte er sich hier in die Mitte stellen und gerade nach oben schießen. Schließlich erhebt sich der Mutter-Alien vom Boden, und du hältst weiter drauf.



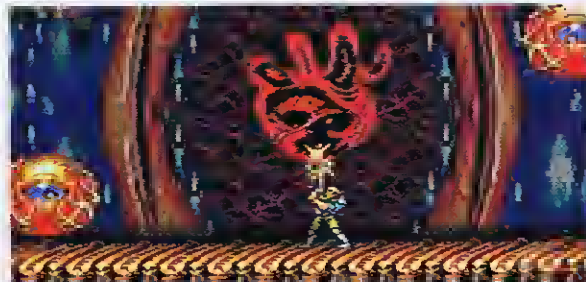
18. Zerstöre all die blauen Eier, die er auf dich herabläßt. Wenn der Alien drei Eier auf einmal herausläßt, mußt du schnell nach links, um der nun folgenden Blitz-Attacke auszuweichen.



19. Schieß weiter auf die Eier und auch auf den Kopf des Mutter-Aliens, um es zu verletzen und seine Energie zu verringern. Bleib niemals irgendwo länger stehen, da es sonst mit einer Blitz-Attacke angreift.



20. Wenn sich dann die Wand öffnet, mußt du auf das Herz in der Mitte feuern. Dies ist nämlich dein Hauptangriffsziel. Stell dich in die Mitte, wenn die zwei großen Augen erscheinen und sich zu drehen beginnen.



21. Spring über die Augen hinweg, wenn sie sich um das Herz herum drehen. Schieß aber immer weiter auf das Herz und renn nach links bzw. rechts, wenn sich die beiden Augen zusammenfügen und auf und abspringen.



22. Wenn die Augen verschwinden und wieder erscheinen, werden sie über den Bildschirm laufen. Leg dich an die Stelle, die du oben siehst, um zu vermeiden, von ihnen zerquetscht zu werden. Wenn sie vorbei sind, mußt du gleich weiter auf das Herz schießen.



23. Die Augen wiederholen ihre Attacke, und du solltest jede Gelegenheit nutzen, auf das Herz zu schießen. Die Augen werden einige Male angreifen, bevor es dir gelingt, das Herz zu zerstören.



24. Nun rennt dein Probotector aus dem brennenden Gebäude und erblickt Major Bahamut in seinem Fluchtschiff. Er gibt zwar zu, daß du ihn besiegt hast, verspricht aber zurückzukehren.



SNES INDIANA JONES SNES

Im letzten Teil der Indiana Jones-Komplettlösung befassen wir uns mit den Szenarien aus „Der Tempel des Todes“ und „Der letzte Kreuzzug“.

The Temple of Doom - Pankot

Passwords

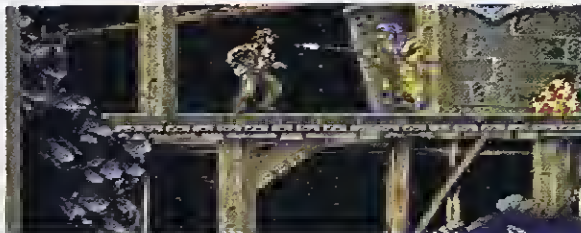
Φ	Σ	Ψ	Ω
Ω	Δ	Σ	Φ
Ψ	Σ	Σ	Φ
Δ	Φ	Δ	Ω
Δ	Φ	Ω	Σ
Φ	Δ	Φ	Ψ
Φ	Ω	Ψ	Ω
Δ	Ψ	Φ	Ω
Σ	Ω	Δ	Σ
Φ	Ψ	Δ	Φ

Action Replay

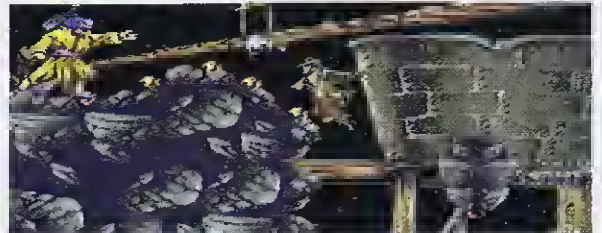
7E01A303 -
Unendliche Leben
7E012006 -
Unendlich Energie



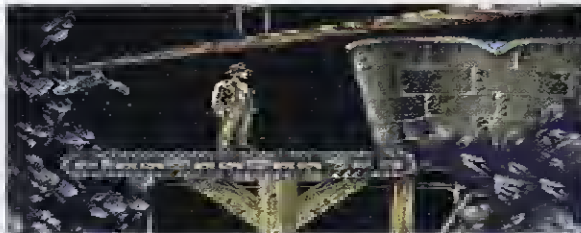
1. Spring auf das dahintreibende Geröll, um über die Lava hinwegzukommen, und erledige den Wächter auf der anderen Seite mit Indys Peitsche. Gehe weiter nach rechts und verteidige dich gegen die Fledermäuse auf deinem Weg. Auch diesen Wächter kannst du mit deiner Peitsche erledigen.



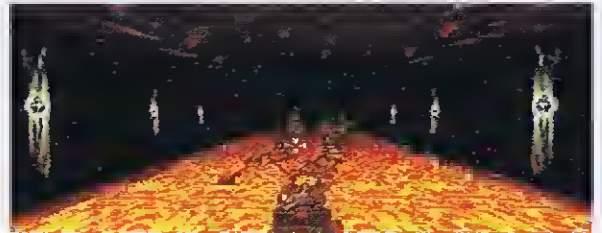
2. Klettere auf dem Fließband vorsichtig nach unten, so daß die Pfeile, die man auf Indy schießt, ihn nicht treffen. Nimm die Herzen ganz unten auf, um deine Energie aufzuladen und vernichte den Wächter, bevor du auf dem Geröll links weiterziehst.



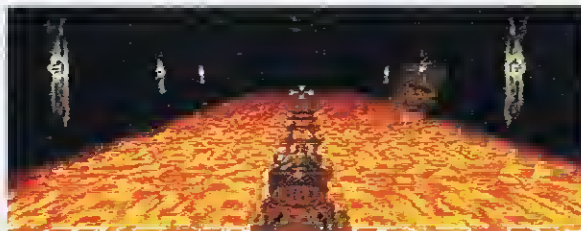
3. Beweg dich nach rechts auf das Förderband, damit du an die Granate kommst. Gehe dann weiter nach oben über das Fließband, wo du jedes Herz, das du kriegen kannst, einsammelst. Mach den Wächter mit deiner Peitsche fertig und klettere nach links oben, um die Pistole einzusammeln.



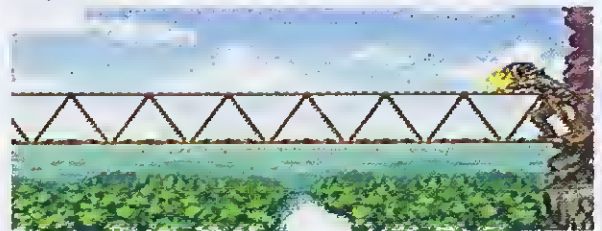
4. Wenn Indy zu diesem Fließband oben links kommt, muß er zu den unteren Bändern klettern und am Boden nach links rennen, um zum Ausgang zu gelangen. Die Fledermäuse auf deinem Weg nach unten wirst du wiederum mit der Peitsche los.



5. Mit dem Fadenkreuz mußt du nun auf die Gefährte vor dir schießen, da Indy bei einem Zusammenstoß in die Lava geschleudert werden würde. Indy muß auch auf einige Schalter schießen, damit sein Gefährt den richtigen Weg nehmen kann.



6. Schieß die anderen Gefährte so schnell du kannst ab, damit Indy mehr Zeit für die Schalter hat. Achte darauf, daß du nur einmal auf die Schalter ballerst, da du sonst den falschen Weg fährst und Indy in die Lava stürzt.

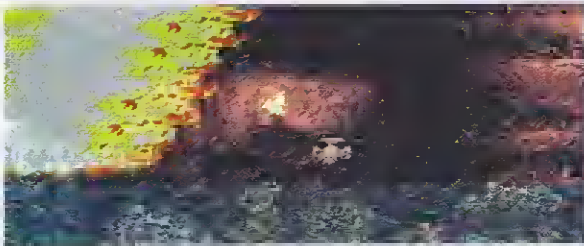


7. Schlag gegen den Sack am Anfang des Levels, um die Peitsche zu erhalten. Bleib nie zu lange an einer Stelle, da die Brücke sonst unter dir einbricht. Mit der Granate kannst du dann Mola Ram am Ende der Brücke erledigen.



INDIANA JONES

The Last Crusade - Venice

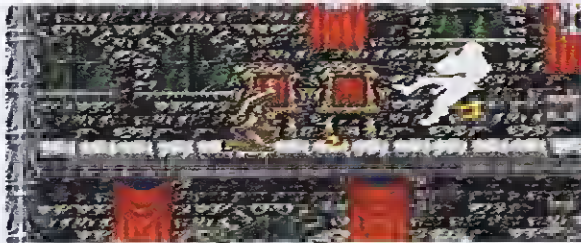


1. Springe am Anfang gleich auf diesen Stein und ducke dich, um zu vermeiden, daß dich die Flammen erwischen, die dir hinterherschließen. Zerschlage die Vase, in der sich die Peitsche befindet, mit der du die messerwerfenden Wächter rechts erledigst.

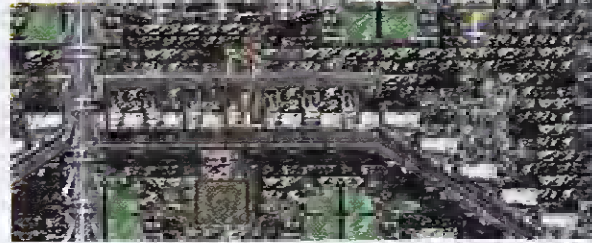


2. Die Flammen kommen nun von links, und Indy muß sich wieder ducken, um Verletzungen zu vermeiden. Benutze deine Peitsche und schwing dich an den Zapfen entlang über die großen Wasserspalten. Begib dich dann weiter nach rechts zum Ausgang.

Salzburg



1. Nun muß die Treppen hinunterspringen, den ersten Wächter erledigen und weiter nach rechts gehen. Knie dich hin, um den Schüssen dieses Soldaten auszuweichen. Klettere dann nach unten und gehe weiter nach rechts.



2. Wenn Indy den obersten Punkt dieser Stufen erreicht hat, werden bewaffnete Soldaten die Treppe heraufkommen und auf ihn schießen. Duck dich ganz rechts und mach die Soldaten mit der Peitsche fertig, noch bevor sie auf Indy schießen können.



3. Am Fuße dieser Treppe lauert ein Wächter auf Indy, über den du hinwegspringen solltest, so daß du ihn von hinten mit der Peitsche bearbeiten kannst. Außerdem kann sich Indy hinter den Feuerstellen vor seinen Gegnern verstecken.



4. Von dieser Feuerstelle aus solltest du mittels der Zapfen nach links über den Wächter hinweggelangen. Nimm die Herzen auf, spring nach links zur nächsten Plattform und klettere dann nach unten. Bleib weiter auf dem Weg nach rechts und verteidige dich gegen alle Angreifer.



5. In diesem Level muß Indy nach rechts rennen, bevor die Fenster explodieren und ihm dem Weg versperren. Erledige den Wächter und schwing dich dann wieder mit der Peitsche über diese breite Spalte, um die nächste Plattform rechts zu erreichen.

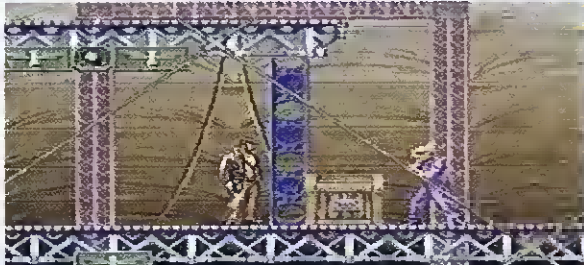


6. Sammle alle Herzen und die Pistole auf, duck dich dann und schieß auf die bewaffneten Soldaten. Schwing dich dann über die nächste Spalte, nimm die Granate an dich und schlag gegen den Sack hinter der Tanne, so daß eine weitere Pistole erscheint.



INDIANA JONES

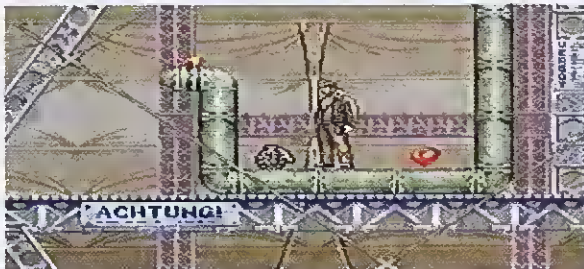
Berlin



1. Schiebe die Kiste am Anfang bis zum Fuße der Treppe und boxe sie nach rechts, so daß sie den messerwerfenden Wächter erledigt. Laufe weiter nach rechts und erledige den Mechaniker mit ebenfalls mit der Kiste.



2. Steig die Stufen nach oben und sammle das Herz links ein. Gehe in die Knie und erledige auch diesen Mechaniker. Dann klettere die Treppen hinauf und springe mit Hilfe der Holzkiste auf die Plattform, die sich rechts befindet.



3. Renne dann nach rechts, und wenn es nicht mehr weitergeht, muß Indy eine Plattform nach unten hüpfen. Nimm die Granate auf und erhöhe deine Energie durch das Herz, bevor du nach rechts oben springst.



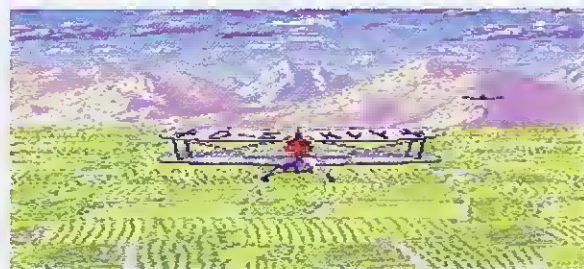
4. Spring die einzelnen Etagen nach unten weiter nach rechts. Laß dich hier nach unten fallen, um eine Granate und noch eine Etage tiefer ein Herz aufzunehmen. Klettere dann ganz nach unten und begib dich nach rechts zum Ausgang.



5. Auf dem Weg nach rechts erklimmst du diese Stufen und erledigst wieder einmal einen Soldaten mit der Peitsche. Stell dich über die Granate und spring eine Plattform nach unten, damit du sie bekommst. Gehe die Treppen wieder nach oben und dann weiter nach rechts oben.



6. In dieser Sequenz muß Indy mit dem Doppeldecker durch die Lüfte fliegen, ohne von den Gegnern abgeschossen zu werden. Um den Level zu beenden, muß Indy 20 Feindflugzeuge hintereinander vernichten.



7. Wenn man mit dem Doppeldecker am unteren Bildschirmrand entlangfliegt, wird man zwar kaum getroffen, kann aber auch keine Gegner erwischen. Warte solange, bis ein tieffliegendes Flugzeug vor dir erscheint.



8. Wenn sich dieser Flieger nähert, muß Indy etwas an Höhe gewinnen und gleichzeitig auf den Gegner feuern. Wenn ihr dann 20 Flieger abgeschossen habt, kommt ihr automatisch nach Alexanloretta.



INDIANA JONES

Alexanloretta



2. Auf dem Weg den Berg hinab gibt es viele auf und ablaufende Wächter, welche wiederum Messer werfen. Wenn einer nach oben läuft, solltest du über ihn hinwegspringen und ihn von hinten attackieren.



4. Zum Schluß trifft Indy auf Colonel Vogel auf seinem Panzer. Spring hinauf und schlag kontinuierlich auf ihn ein. Wenn du nach links springst, kannst du es verhindern, vom Panzer zerquetscht zu werden.

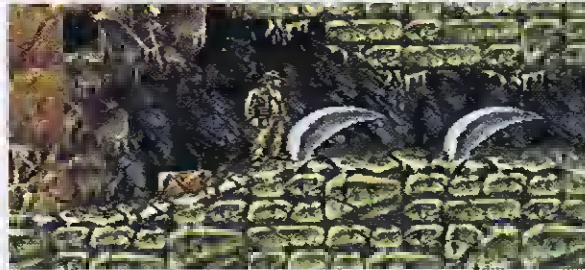


INDIANA JONES

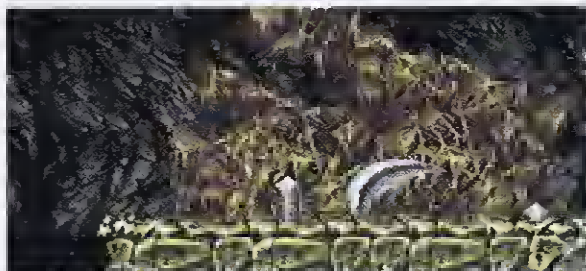
Canyon of the Crescent Moon...



1. Zerschlage den Topf am Anfang, so daß du die Peitsche erhältst. Renne vorsichtig nach rechts und achte darauf, nicht von den riesigen Steinblöcken erdrückt zu werden, die langsam auf und niederfahren.



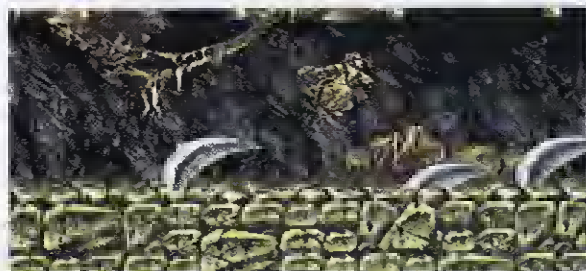
2. Wenn Indy zu diesen Klingen kommt, muß er warten, bis sich die erste zurückzieht. Dann läuft er zur nächsten und macht es genauso. Ist er an der zweiten vorbei, sollte Indy trotzdem schnell weiterrennen.



3. Stelle Indy am Rande der nächsten Spalte so auf, daß er den Wächter erledigen kann, bevor dieser sich in Sicherheit bringt. Warte, bis sich die Klinge in der Mitte zurückzieht und springe erst dann über die beiden Spieße.



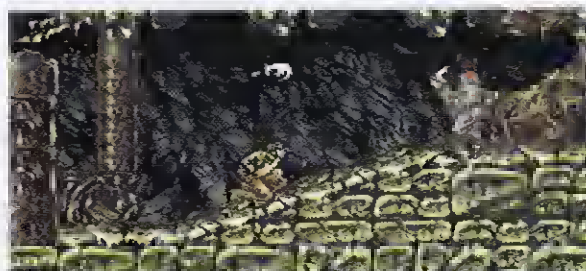
4. Gehe vor diesem Steinblock in die Knie, damit dich die Messer erwischen. Sobald der Block nach oben gefahren ist, benutzt du deine Peitsche. Wiederhole diesen Vorgang, bis der Wächter aufgibt. Nun mußt du nur noch vorsichtig unter dem Block hindurch.



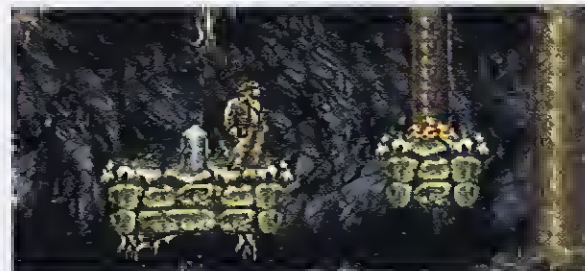
5. An der Stelle mit den vier scharfen Klingen muß Indy warten, bis sich die zweite zurückzieht. Jetzt sollte er schnell über die erste und gleich über die nächsten beiden hüpfen, bevor die zweite wieder erscheint.



6. Hier mußt du dich zu den Herzen rollen, sobald die beiden Klingen verschwunden sind. Begib dich dann weiter nach rechts und achte auf das Geröll, das von der Decke herabfällt.



7. Stelle Indy genauso hin, wie du es auf dem Bild siehst und erledige den Wächter mit der Peitsche. Warte, bis sich die erste Klinge zurückzieht und renn dann über beide hinweg. Spring jetzt weiter über die Klingen und Spieße bis auf den Sims rechts außen.



8. Warte ab, bis der Spieß verschwindet, spring über ihn und weiter zum nächsten Sims, sobald die Brocken von der Decke herabgefallen sind. Indy kann nun nur auf die beiden nächsten Podeste springen, wenn sich die Spieße zurückgezogen haben.

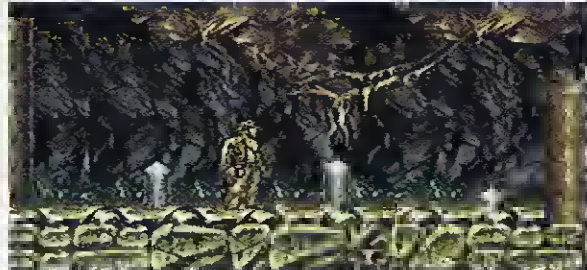


INDIANA JONES

...Canyon of the Crescent Moon



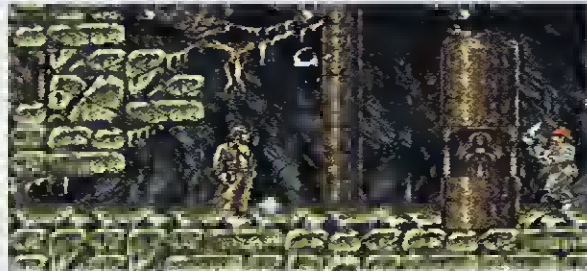
9. Wenn Indy vom letzten Sims herabspringt, muß er warten, bis sich der nächste Speiß zurückzieht und dann bis unter den Steinblock rollen. Harre bei diesem Speiß aus und erledige den Wächter mit der Peitsche.



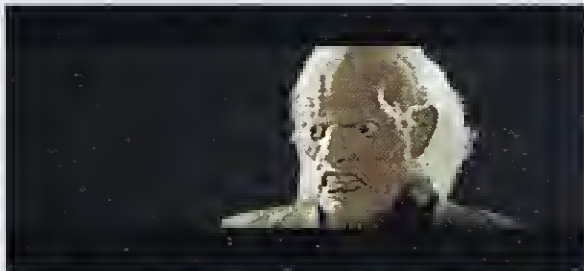
10. An dieser Stelle muß Indy weiter nach rechts über die Speiße. Bleib nie zu lange zwischen den Speißen stehen, da sonst Steinbrocken auf dich herabfallen, die Indy schmerzhaft Verletzungen zufügen können.



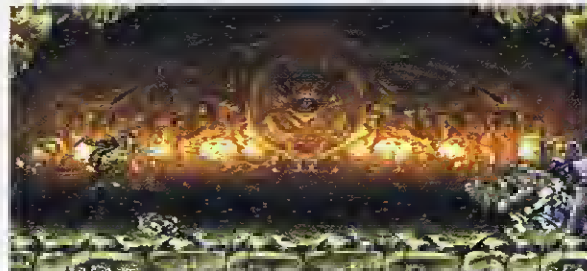
11. Sobald Indy am ersten Steinblock vorbei ist, muß er zwischen den Speißen wie oben gezeigt abwarten. Wenn sich der Steinblock rechts dann nach oben bewegt und die Speiße verschwinden, kann Indy hindurchrollen.



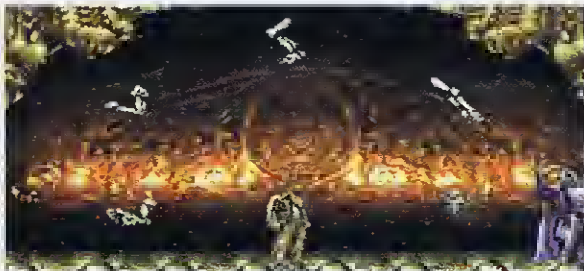
12. Rolle unter den Sims, der Indy den Weg versperrt, stehe dann vor dem Speiß auf und erledige den Wächter mit einer Granate. Spring, kurz bevor sich die Klinge zurückzieht, über die Spalte und schnapp dir das dort herumliegende Herz.



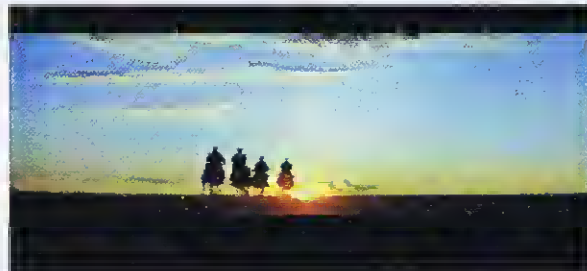
13. Schließlich findet Indy den Gral, und Donovan schnappt ihn sich und trinkt daraus. Leider ist es aber der falsche Gral, und er verwandelt sich in ein Skelett. Nun muß Indy das Skelett im großen Endkampf vernichten.



14. Zerschlage erst den Topf, damit du an die Peitsche kommst. Spring über Donovans Schädel hinweg, sobald er auf dich zurollt. Wenn er ihn dann wieder aufnimmt, wird er auf dich zuspringen. Renne dann auf ihn zu und unter ihm durch.



15. Donovans Skelett bewegt sich dann in die Mitte des Bildschirms und dreht sich im Kreis. Stell dich wie oben gezeigt hin, um Verletzungen zu vermeiden. Springe jedoch aus dem Kreis heraus, sobald das Skelett langsamer wird.



16. Beweg dich ein wenig auf Donovan zu und duck dich, wenn er Knochen nach dir wirft. Donovan macht dies solange, bis Indy ihn vernichtet hat. Dazu muß du ihn jedoch 13 mal mit der Peitsche erwischen.

FORTSETZUNG FOLGT...



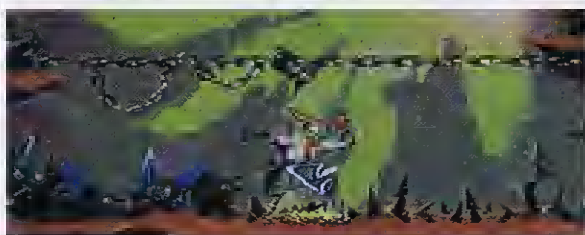


EARTHWORM JIM



Im ersten Teil der Komplettlösung zu Earthworm Jim für Super NES zeigen wir euch detailliert, wie ihr am besten durch die einzelnen Levels gelangt.

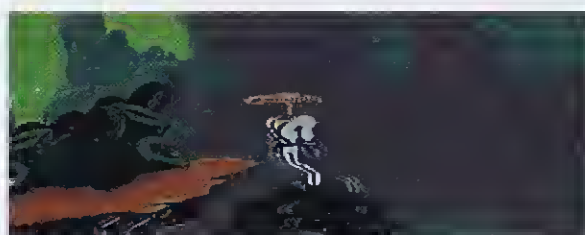
New Junk City...



1. Gehe an dieser Kette entlang und achte auf Fifi den Pudel, er hängt sich an Jim dran und verringert die Energie seines Anzuges. Schieß mit der Plasma-Gun auf ihn und gehe weiter nach rechts, sobald Fifi wieder losläßt.



2. Hier muß Jim nach oben springen und auf das Seil, welches den Kühlschrank hält, einsteigen. Der Kühlschrank stürzt und läßt die Kuh nach oben fliegen, was allerdings erst später seine Auswirkungen zeigt. Gehe dann nach rechts, um die Power-Ups einzusammeln.



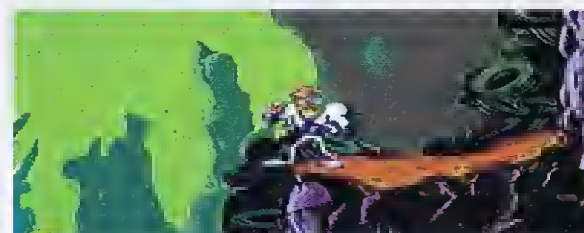
3. Damit du das Extraleben unten links bekommst, muß Jim mittels seines Kopfes in diese Spalte hinuntersinken. Bist du dann ganz unten, muß du nach links und dann auf die Kette springen.



4. Von diesem Punkt aus mußt du auf dem Seil nach links unten gleiten und, kurz bevor sich der Haken löst, abspringen, dich im Elchgeweih verhaseln und nach links schwingen. Spüle dich dann durch die Toilette zum ersten Endgegner, dem Reifenmann.



5. Spring auf das Förderband links und klettere bis nach oben, um weiterzukommen. Weiche allen Fernsehern, Glocken und den anderen Gegenständen aus und sammle aber gleichzeitig möglichst alle Power-Ups ein.



6. Steige zu diesem Sime nach oben und spring zu den Haken hoch, mittels derer du dich nach links schwingst, um ein verstecktes Item zu erhaschen. Laß dich dann nach unten fallen und lauf nach links, damit du den Restart-Punkt aktivierst, an dem Jim sein Spiel fortsetzen kann, falls er ein Leben verliert.



7. Dies ist nun der Reifenmann, der, kurz nachdem eine Warnung zu sehen ist, erscheint. Jim muß laufend in Bewegung bleiben, um den herabfallenden Gegenständen auszuweichen. Der Reifenmann verwandelt sich in eine Kanone und schießt mit Ambossen nach dir.



8. Spring über die Ambosee und schieß dann sofort mit der Plasma-Gun auf den Reifenmann. Wenn er auf dich zurollt, hüpfst du über ihn hinweg. Sollte Jim den Reifenmann berühren, beginnt diese Spielsequenz wieder von vorne.



EARTHWORM JIM

...New Junk City

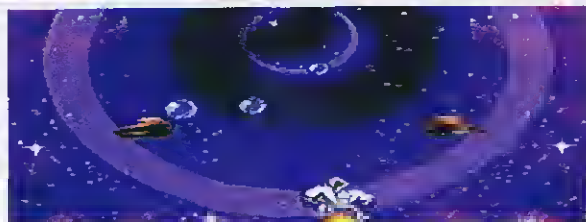


9. An dieser Stelle wirft ein Kerl namens Chuck mit einer Holzkiste nach Jim. Peitsche diese Kiste nach rechts bis auf die Feder, so daß sie nach oben schnell und Chuck trifft. Nun wirft Chuck allerdings mit Fischen auf Jim.



10. Stell dich unter Chuck, so daß er dich nicht trifft. Warte ab, bis er eine weitere Kiste nach dir wirft und gehe dann wieder genauso wie vorhin vor. Schieb die Kiste allerdings erst auf die Feder, wenn sich Chuck genau darüber befindet.

Andy Asteroids

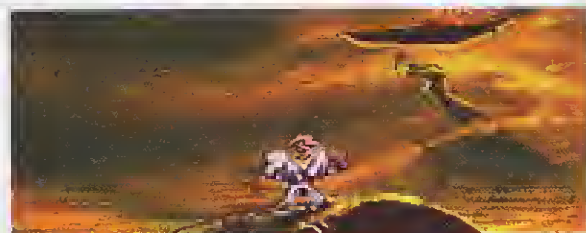


1. Jim kommt während des ganzen Spieles öfter einmal an diesem Level vorbei, der ihm ein Extra-Continue beschaffen kann. Jim muß ein Rennen gegen Psychrow gewinnen. Gib Vollgas und jag hinter Psychrow her.



2. Jim hat die Möglichkeit, Turbo-Booster aufzusammeln, um schneller zu werden und einen Schutzschild zu erwischen, der ihn vor Asteroiden schützt. Wenn du mindestens 50 Blasen einsammelst, erhältst du dann dein Extra-Continue.

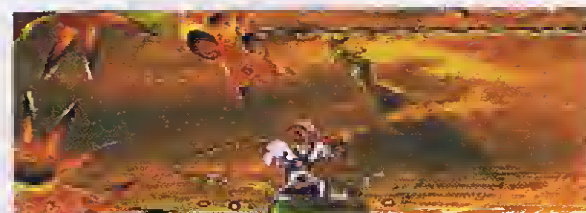
What the Heck...



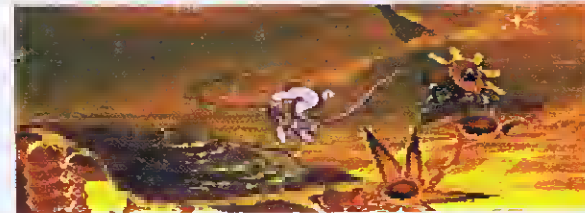
1. Wenn Jim an diesen Punkt kommt, muß er erst nach rechts weiter, bevor er dann nach oben zu den Bonus-Icons kann. Hüpf über das Feuer, das ab und zu aus dem Boden schießt und kehre dann wieder zurück. Nun klettere nach oben und sammle alle Power-Ups ein.



2. Ist Jim an dem brennenden Seil vorbei, passiert er schon bald die Stelle, an der Feuer aus dem Boden schießt. Spring hoch und laß die Flammen vorbei, so daß sie dir keinen Schaden zufügen können.



3. Laß dich vom Seil auf diesen Edelstein fallen und renne in die entgegengesetzte Richtung, in die er sich dreht, los. Der Stein erhebt sich und bringt Jim zu einer Plattform, auf der sich ein Extraleben befindet. Dann solltest du weiter nach rechts hüpfen.



4. Wenn Jim dieses Gerät erreicht, muß er dagegenpeitschen, bis sich das Tor auf der linken Seite öffnet. Je öfter du dagegenschlägst, desto schneller dreht es sich, und du kannst sicher unter dem Tor hindurchrennen.



EARTHWORM JIM

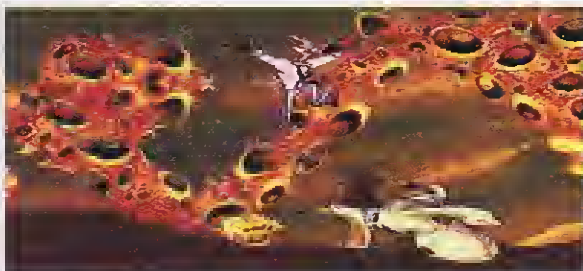
...What the Heck



5. Peitsche dem Anwalt die Aktentasche aus den Händen. Wenn sie durch die Luft fliegt, knallst du sie mit der Plasma-Gun ab und peitscht wiederum auf das Gerät ein, um das Tor links zu öffnen und hindurch zum Edelstein zu rennen.



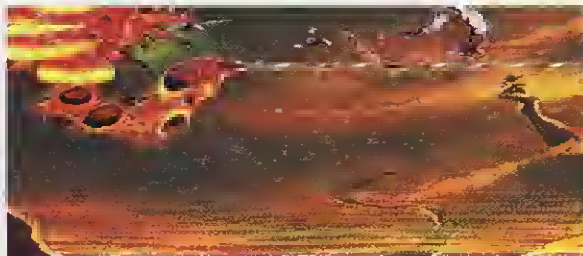
6. Spring darauf und lauf wieder in die entgegengesetzte Richtung. Dadurch wirst du zum Schneemann transportiert, den du erledigen mußt, um zum eigentlichen Level zurückzukehren.



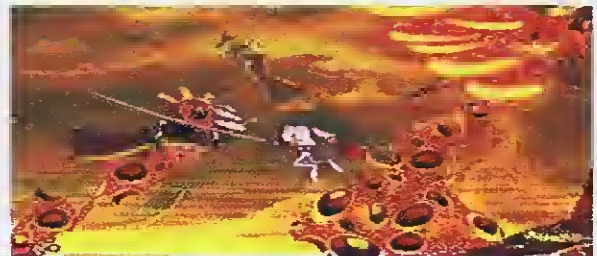
7. Spring über die Feuerbälle hinweg, die der Schneemann nach dir feuert. Sobald du landest, mußt du ihn mit der Peitsche erwischen. Hüpf über ihn hinweg, falls er dir zu nahe kommt, und wiederhole diesen Vorgang, bis du ihn zerstört hast.



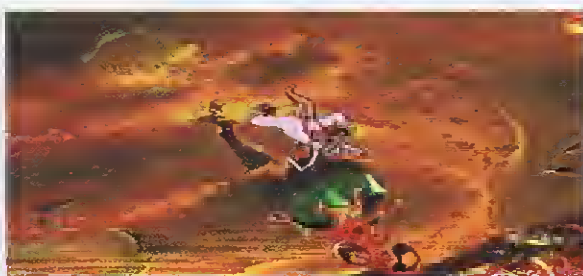
8. Wenn Jim an dieses Continue gelangt ist, erscheint Evil the Cat und zündet eine Bombe. Nun muß Jim blitzschnell nach links rennen und den Weg nach oben zur nächsten Plattform nehmen, um nicht von den herabfallenden Stalaktiten erwischt zu werden. Kletterst du dann noch nach oben links, gibt's noch ein paar Power-Ups.



9. Mit den Haken über dem Seil ganz oben kann sich Jim nach rechts schwingen und ein Extraleben sowie einige andere Icons einsammeln. Benutze das Seil, um sicher zurück auf eine Plattform zu kommen.



10. Peitsche dreimal auf dieses Gerät ein und renne dann schnell nach rechts unter dem Tor durch. Steig dann zu dem kleinen Sims hoch, renn nach links und halte links weiter gedrückt, um auf den gegenüberliegenden Sims zu springen.



11. Wenn Jim über die Spalte rechts gehüpft und auf dieser Plattform gelandet ist, muß er auf den Edelstein springen und wieder in die entgegengesetzte Richtung laufen. So wird Jim zu Evil the Cat transportiert.

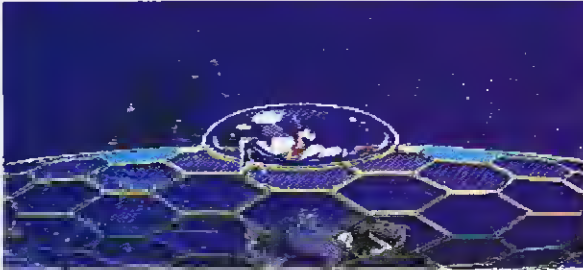


12. Weiche den Feuerbällen von Evil solange aus, bis die Plattform, auf der er steht, zusammenbricht. Spring dann nach rechts und nimm den Anzug auf. Peitsch Evil solange aus, bis du seine neun Leben vernichtet hast.



EARTHWORM JIM

Down the Tubes...



1. Die beiden Minen am Anfang des Levels zerstört du recht leicht mit Jims Peitsche. Auf dem Weg durch die Röhre wird Jim von #4, einer Katzen-Drone, angegriffen. Nutze die Kuppeln wie oben abgebildet, um #4 auszuweichen.



3. In dieser Röhre ist wieder eine #4, der du vorsichtig nach rechts folgst, über sie hinwegspringst und in der zweiten Kuppel wartest, bis sie wieder zurückkommt. Hüpf dann herunter und gehe weiter nach rechts. Sollte dich eine #4 erwischen, schlägt sie gnadenlos auf dich ein.



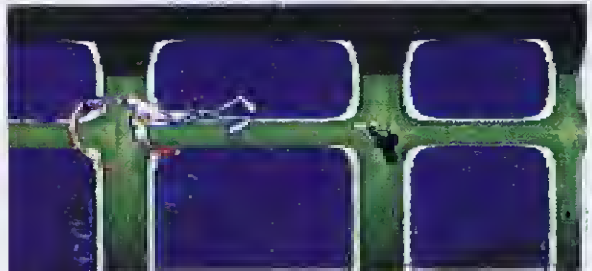
5. Schwing dich dann vom Sims aus zum Schalter hinüber und befreie den Hamster, indem du den Schalter betätigst. Spring nach unten und dann auf den Hamster, so daß du die nächste Röhre auf seinem Rücken durchqueren kannst.



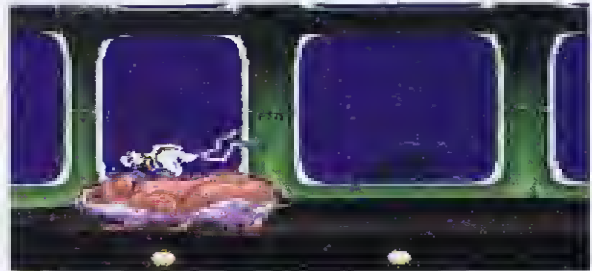
7. Im nächsten Raum muß Jim in dieses Gefährt springen und damit an den Wänden und anderen gefährlichen Stellen vorbei nach rechts fahren. Lande auf dem Landeplatz und spring aus dem Gefährt, um das Continue zu aktivieren.



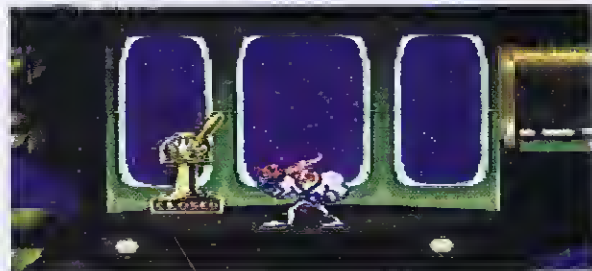
2. Sobald Jim die Röhre verläßt, trifft er auf eine weitere #4, die andauernd vor und zurück läuft. Spring einfach über sie hinweg und nimm die Plasma-Gun und die Power-Ups in der nächsten Röhre auf.



4. Sobald du aus den Röhren heraus bist, mußt du nach oben auf den Sims klettern und dich nach rechts auf den nächsten Sims schwingen. Steig in die Röhre links hinein und zerstöre die zwei Minen, die sich dort befinden.



6. Der Hamster rennt dann von selbst nach rechts los. Wenn du den Y-Button gedrückt hältst, frißt der Hamster all die kleinen Katzen auf, die sich euch in den Weg stellen.

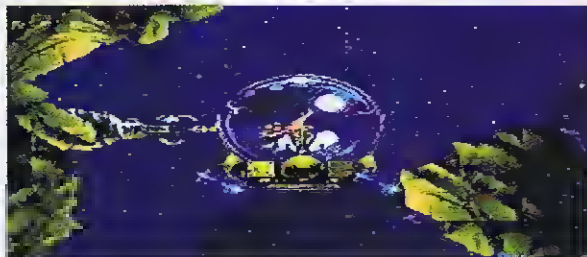


8. Von dort aus mußt du weiter nach rechts und die Röhre hinauf. Dann nach links zu diesem Schalter, den du mit Jims Peitsche betätigst. Dadurch öffnet sich etwas weiter vorne eine Luke. Gehe weiter nach rechts, mit Hilfe der Kuppeln an #4 vorbei und nach oben in das nächste Gefährt.



EARTHWORM JIM

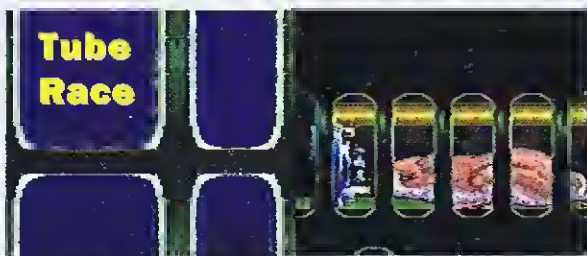
...Down the Tubes



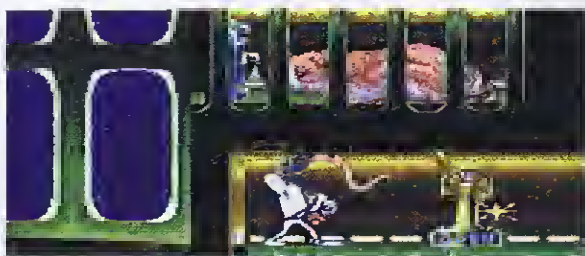
9. Bleib auf dem Weg nach rechts und halt dich von allen Wänden fern. Mach aber schnell, da dein Gefährt implodiert, wenn der Timer auf Null steht. Nutze die Luftpumpen, um Sauerstoff nachzufüllen. Die Pumpen explodieren aber, sobald sie fertig sind.



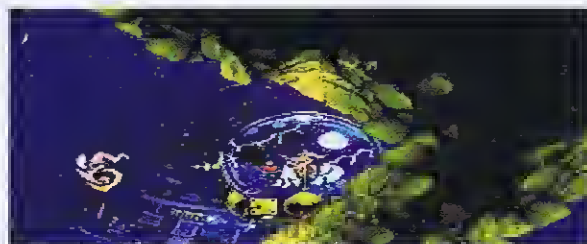
10. Docke dein Gefährt wie oben abgebildet an und renn nach rechts, wo sich eine kleine Katze befindet, an der du nicht ohne leichte Blessuren vorbeikommst. Spring in der Röhre nach oben, bis du Jims Rakete findest.



1. Begib dich gleich am Anfang nach rechts und zerstöre die Minen. Spring dann über sie und inmitten der kleinen Katzen. Benutze den Haken, um in diesen versteckten Raum über dem Hamster zu gelangen, wo du einige Items vorfindest.



2. Peitsche auf den Schalter, so daß sich die Luke öffnet und der Hamster freikommt, auf dem du dann wieder reiten kannst. Spring auf ihn und halte wiederum den Y-Button gedrückt, damit er die kleinen Katzen auffrisst.

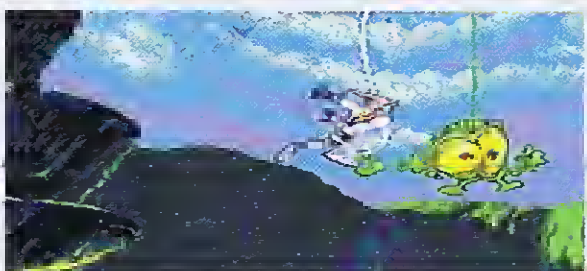


3. Spring nun nach unten und aktiviere das Continue. Gehe dann durch die linke Röhre und spring nach oben in das Gefährt. Es gibt einen geheimen Durchgang durch diese Wand, hinter dem sich ein Extraleben verbirgt. Fahr dann weiter nach oben und sammle die Plasma-Power-Ups ein.

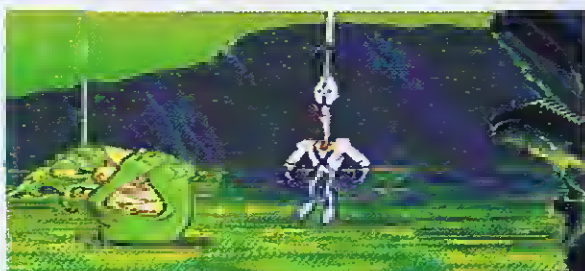


4. Hier befindet sich noch ein Geheimdurchgang mit einem weiteren Extraleben. Benutze den Landeplatz und renn nach rechts, um die Minen zu zerstören. Zerschlage dann noch das Fischglas, um an Jims Rakete zu gelangen.

Snot a Problem



1. Hier muß sich Jim mit Major Mucus am Bungee-Seil messen. Jim muß Mucus solange in die Wände stoßen, bis dessen Seil reißt. Drücke dazu den A-Button, um in die Richtung zu schwingen, in die Jim gerade blickt.



2. Am Fuße des Bungee-Levels befindet sich dies Monster, dessen riesigem Maul du durch Hin- und Herschwingen nach links oder rechts entgehst. Wenn sich Mucus dann zieht, geh ihm aus dem Weg, da er dich sonst verletzt. Damit du in den nächsten Level kommst, muß Jim alle drei Runden überstehen.



EARTHWORM JIM

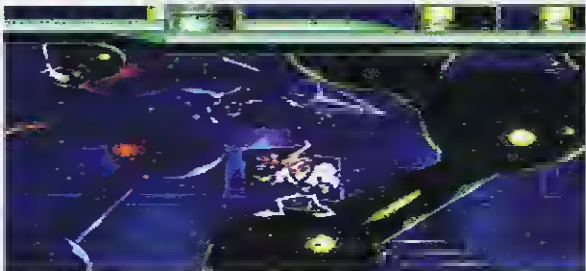
Level 5



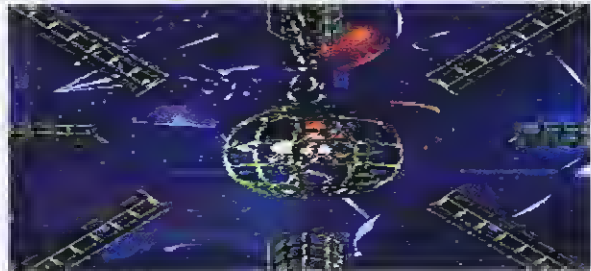
1. Gehe nach rechts oben, dann nach rechts über das Feld mit den elektrischen Kugeln. Spring nach oben und schwing dich mittels Jims Peitsche am Haken auf die Kette. Auf der anderen Seite läßt du dich auf die Plattform fallen und springst über die Spalte nach rechts.



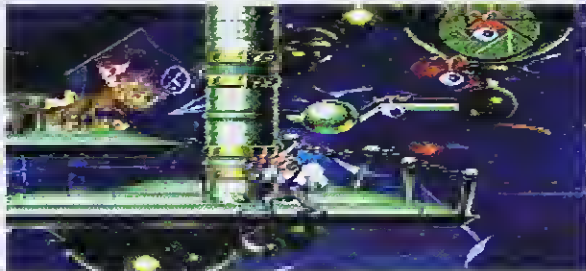
2. Benutze diese großen Kugeln, um in die höheren Gefilde zu kommen. Bleib aber nie zu lange auf einer stehen, da du sonst elektrifiziert wirst. Schlag dann mit der Peitsche auf dieses Schild, damit die Rolltreppe am Anfang des Levels in Gang kommt.



3. Gehe zu ihr zurück und fahre nach oben. Hüpf dann rechts auf die großen Kugeln. Von dieser hier aus muß sich Jim nach links auf die obere Plattform schwingen, dort befindet sich nämlich ein weiteres Continue.



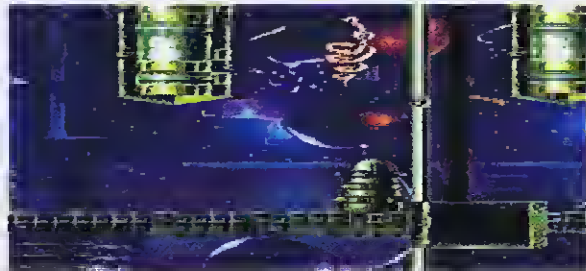
4. Spring in den Gitterball am Ende der Plattform. Wenn du mit Jim an diese Stelle kommst, mußt du auf alle Objekte schießen, die auf dem Schirm umherfliegen. Der Ball bewegt sich zudem über den Screen, so daß du jede Menge Boni einsammeln kannst.



5. Sobald Jim aus dem Ball herauskommt, mußt du mit Hilfe der großen Kugeln auf der rechten Seite zur Plattform springen. Hier trifft Jim auf Professor Monkey, auf den er schießen muß, damit er sich gegen die ihn angreifenden Augen wehren kann.



6. Spring von der Kugel, aus der die Augen kommen, nach rechts und steig die Plattformen nach oben. Benutze diesen Haken, um dich hinüberzuschwingen, dann klettere rauf und schwing dich zurück nach rechts. Steig dann noch auf den roten Teleporter am Ende der Plattform.



7. Fahre auf den Förderbändern nach unten, wo du aus deinem Anzug geschleudert wirst und dich nach rechts begeben mußt, um ihn wiederzufinden. Spring vorsichtig über die spitzen Türmchen und benutze die Haken, um auf höhere Fließbänder zu kommen. Klettere dann nach oben und benutze den Teleporter in der oberen rechten Ecke.



8. Nun, da sich Jim wieder im eigentlichen Level befindet, muß Jim über die Förderbänder und die Kugeln zu dieser Plattform unten rechts gelangen. Dort trifft er auf Chicken, den er vernichten muß und welcher der Endgegner in Level 5 ist.

FORTSETZUNG FOLGT...



CODES

Hier sind die Codes und Freezers dieser Mega Fun-Ausgabe, die es euch ermöglichen, bei den schwierigen Stellen in eurem Lieblingsspiel weiterzukommen.

Super NES & NES

GALACTIC DEFENDERS CULTURE BRAIN

Soundtest und höhere Geschwindigkeit
Drücke in Titelschirm folgende Kombination: **oben, oben, unten, unten, A, A, A** und **Start**. Nun kommst du in ein Auswahlmenü. Gehe mit dem Cursor zu **STORY** oder **VS.**, halte **Select** gedrückt und drücke **Start**, um die Sounds zu testen.

Im Charakterbildschirm drückst du: **oben, oben, unten, unten, A, A, A**, hältst **Select** gedrückt und drückst **Start**. Nun kannst du in einem Menü die Geschwindigkeit bis zu **Facto 3** heraufsetzen.

KING OF DRAGONS

Der „Selber-Charakter“-Trick
Wenn du das Capcom-Logo siehst, drückst du: **unten, den R-Button, oben, den L-Button, Y, B, X** und **A**. Nun können beide Spieler mit dem gleichen Charakter kämpfen.

MECH WARRIOR

Unbesiegbare
Am Anfang eines normalen Spieles drückst du **Start**, um das Spiel anzuhalten. Nun drückst du: **A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L** und **Y**. Nun müßte das „invincible“ auf dem Schirm erscheinen und keiner kann deinem Mech mehr etwas anhaben.

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

Passwörter

Level 2	3847	Boss 1	Ø411
Level 3	5113	Boss 2	1ØØ7
Level 4	3904	Boss 3	1212
Level 5	1970		
Level 6	8624		
Level 7	2596		

PAC ATTACK

Levelwahl im Puzzle-Mode
Wenn du am Ende eines Spieles im Game-Over-Screen aufgefordert wirst weiterzumachen oder aufzugeben, dann drück einfach den **L-Button**, und du kannst die Levels anwählen.

ROCO'S MODERN LIFE

Level-Paßwörter
Gib eines dieser Paßwörter im Paßwort-Menü ein...

Level 2	CDMICS
Level 3	MELBA
Level 4	HIPPO

R - TYPE 3

Levelwahl
Im Continue-Screen drückst du den **R-Button** zehnmal und dann den **L-Button** so oft, bis die Zahl des von dir angestrebten Levels erreicht ist. Dann drücke einfach **Start**.

SATURDAY SLAM MASTERS

Bringt Waffen in den Ring
Um ein Objekt außerhalb des Ringes mit hineinzuholen, mußt du herausklettern, das Objekt aufnehmen und zur linken oder rechten äußeren Seite des Ringes tragen. Wenn du nun nach oben springst und den **Attack-Button** drückst, schmeißt du das Objekt in den Ring und kannst es dort nutzen.

STUNT RACE FX

Verschiedene Perspektiven
Fang ein neues Spiel an und drücke **Start**. Drücke nun **Select** und du wirst bemerken, daß sich dein Auto rückwärts bewegt. Nun drücke **L, R, L, R, L, R, L, R** und dann **Start**. Nun kannst du das Rennen aus einer anderen Perspektive fortsetzen.

Der Computer übernimmt Spieler 2
Starte ein normales Zwei-Spieler-Rennen, wähle beide Fahrzeuge aus und leg das zweite Pad weg. Wenn das Rennen nun beginnt und keiner das Pad berührt, wird der Wagen automatisch vom Computer gesteuert.

Der Trick mit der Pausen-Animation
Drücke **Start**, um das Spiel anzuhalten. Wenn nun die Pausen-Animation erscheint, drückst du **R**, so daß die Animation in Zeitlupe abläuft. Drücke **Y**, damit das Auto schneller fährt, und **Select**, wenn du willst, daß es rückwärts fährt.

Warpsprung
Wähle das Free Trax-Rennen, das Zweirad-Fahrzeug und den weißen Landkurs aus. Am Start des Rennens wirst du ein Schild erblicken,

auf dem Stunt Race FX steht. Drück den **Jump-Button** irgendwo unter dem Schild, und du wirst zu oberen Abschnitt des Kurses transportiert.

SUNSET RIDERS

Der „Selber-Charakter“-Trick
Im Continue-Screen drückst **Start** auf dem zweiten Controller. Wähle dann die gleichen Charaktere und drücke **Start** auf Controller eins.

SUPER METROID

Der Dauerfeuertrick
Roll dich zu einem Ball zusammen und schalte dein Pad auf Dauerfeuer. Dadurch erreichst du viele versteckte Plätze und kannst Wände hochklettern.

THE TWISTED TAIL OF SPIKE McFANG

Spiel als Rudy
Drücke im Titelschirm **unten, B, links, B, oben, Y, rechts** und **Y**. Nun müßtest du ein Klingeln hören. Wenn du nun Felina angreifst, kommt Rudy, um dich zu retten. Wenn du nun in die Stadt zurückkehrst, kannst du Rudy mit Controller 2 steuern.

WILD GUNS

Levelwahl
Im Spielerauswahlschirm hältst du den **Select-Button** gedrückt und drückst **A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A** und **B**. Nun hörst du einen Ton, und wenn du deinen Charakter ausgewählt hast und **Start** drückst, sollte das Levelwahlmenü erscheinen.

X-KALIBER 2097

Unbesiegbare
Drück im Titelschirm **links, links, rechts, rechts, unten, oben, rechts, oben, oben** und **oben**. Im Optionsmenü kannst du nun die Option „No Damage“ anwählen und dein Charakter ist nun unverwundbar.

MEGAMAN 5 (Gameboy-)

Waffen aufwerten
Nachdem du gestorben bist, wählst du **Continue** an. Wiederholst du dies noch zweimal, erhältst du eine Waffe von Dr. Light.

Super NES Freezers...

COOL SPOT

7EØØ62ØE Bringt dich zum Punktelbildschirm.

CYBERNATOR (nur für Action Replay 2)

8Ø95ØEØX Levelwahl (0-13)
8Ø9514Ø3 Verbinde diesen Code mit einem der unteren, um die besten Waffen zu bekommen
8Ø951F8D Start mit Lasern.
8Ø95228D Start mit Napalm.
8Ø951C8D Start mit Raketen.

Todescode (nur für Action Replay 2)
Es ist sehr wichtig, daß die Codes in der richtigen Reihenfolge und ohne Zwischenräume eingegeben werden.

8Ø8278ØØ Ersetze die Xs mit den nachfolgenden Codes
8FØØ42ØØ
XXXXXXX
XXXXXXX
5C7C828Ø
A9Ø38F66 maximale Vulcan-Geschosse
ØØ7EEAEA
A9Ø68F5C unendlich Vulcan-Geschosse

ØØ7EEAEA
A9Ø38F6A maximale Raketen
ØØ7EEAEA
A919BF6Ø unendlich Raketen
ØØ7EEAEA
A9Ø38F68 maximale Laser
ØØ7EEAEA
A9Ø78F5E unendliche Laser
ØØ7EEAEA
A9Ø38F6C maximale Schlagkraft
ØØ7EEAEA
A9BØ8FCA unendlich Energie
147EEAEA



FREEZERS

..Super NES

DONKEY KONG COUNTRY

(nur für Action Replay 2)

- 80E9BC60 ermöglicht es dir, das Action Replay zu verwenden
- 80E9EE60 ermöglicht es, die Euro-Version auf japanischen und amerikanischen Geräten zu spielen
- 7E057706 unendlich Leben
- 7E057B63 jede Banane ergibt ein Extraleben
- 7E057F01 du besitzt immer das G
- 7E057F02 du besitzt immer das N
- 7E057F04 du besitzt immer das O
- 7E057F08 du besitzt immer das K
- 7E05810X Spielauswahl
- 7E057901 unendlich Affen
- 7E1E25FF zeigt immer Linien auf dem Schirm an
- 7E057202 du brauchst nur einen Espresso-Token für den Bonuslevel
- 7E057402 du brauchst nur einen Enguarde-Token für den Bonuslevel

7E057102

7E057302

du brauchst nur einen Winky-Token für den Bonuslevel

du brauchst nur einen Rambi-Token für den Bonuslevel

DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

- 7E041204 unendlich Leben
- 7E040E03 unendlich Spezialattacken
- 7E04D204 unendliche Energie

LION KING

- 7E200404 unendlich Energie
- 7E200210 unendliches Brüllen
- 7FFF9E0X Levelanwahl
- 7E200001 du besitzt immer den alten Simba
- 7FFF9C02 unendlich Leben

MICKEY MANIA

- 7E060E03 unendlich Leben

SUPER BOMBERMAN 2

- 7E106C04 unendlich Leben

7E5E1239

7E1C6B02

7E005104

7E1CCD0X

unendlich Zeit

sechsfache Bombenkratt

die Endsequenz

versteckte Battle-Screens, ersetze X durch A oder B für die Screens 11 oder 12

kleiner Kopf mit Hut

öffnet den Ausgang, jedoch reißen die Bomben unpasrierbare Löcher.

7E226E92

7E004D03

TERMINATOR 2. JUDGEMENT DAY

- 7E1407C8 unendlich Energie
- 7E009563 unendlich Munition
- 7E0DF730 keine Items zum Aufsammeln

Die folgenden Codes funktionieren nur, wenn du das Action Replay während des Spiels einschaltest.

7E142204

7E142201

7E142210

Start mit der Shol-Gun

Start mit der Gatling-Gun

Start mit der Hand-Gun

Game Boy

MEGAMAN X

- 010146D7 Megaman kann schweben (drücke Jump, um an Höhe zu gewinnen), wenn du wieder nach unten willst, schalte einfach das Action Replay aus.
- 010X05DF X steht für die Anzahl an Energielinks (ändere nichts, um unendlich viele zu bekommen).
- 010X08DF Levelanwahl, ersetze X durch die folgenden Zahlen:
- 1 Spark man
 - 2 Gemini man
 - 3 Snake man
 - 4 Shadow man
 - 5 Dive man
 - 6 Skull man
 - 7 Drill man
 - 8 Dust man
 - 9 Giant man
 - A Punk
 - B Willy's place

PARASOL STARS

- 010X80D4 der Sprite schlägt kontinuierlich. Stell das Action Replay ab, um dich zu bewegen (ersetze X durch 1 bis 5).
- 03XX0BD5 ersetze XX durch den Level, in den du willst.
- 03XX68CC ersetze XX durch die unterschiedlichen Hintergrund- und Sprite-Codes.
- 0E Scoreanzeige-Sprite
- 0F Continue Screen
- 12 Slot Machine Sprite
- 14 14 oder mehr bringt das Spiel zum Absturz

SUPER MARIO LAND

- 0A0109C2 Mega Jumps
- 0C1703C2 erlaubt es, mit der Prinzessin zu spielen.

SUPER RC PRO-AM

- 020479DE unendlich Continues
- 0108CAFF die acht Nintendo-Buchstaben erscheinen, schalte sie im letzten Stage des Rennens ein und am Ende wieder aus, so daß du eine Liga nach oben kommst.
- 010XB2DA ersetze X durch 1 für den blauen, 2 für den schwarzen, 3 für den goldenen und 4 für den Nr. 1 Motor
- 010XB3DA ersetze X durch 1 für Gummireifen, 2 für Regenreifen, 3 für Spikes und 4 für Winterreifen
- 010XB1DA ersetze X durch 1 für eine 7.2 V, 2 für eine 8.4 V, 3 für eine 9.6 V und 4 für eine 12 V Batterie
- 010XCBBF ersetze X durch 1 für den RC Racer (Standard), 2 für den Speed Demon und 3 für den Spiker
- 010228DC du wirst immer Zweiter
- 0105B0DA unendlich Waffen

XENON 2

- 01059FC0 endlos anhaltende Nashwhan-Power
- 010789C0 jede Menge Geld
- 010X95FF Levelanwahl (X ist 1 bis 5)

ZELDA LINKS AWAKENINGS

- 010E5BDB alle 14 Herzen
- 01XX5EDB zweite und dritte Ziffer Geld
- 010X5DDB erste Ziffer Geld
- 01XX4DDB Anzahl der Bomben
- 01XX4CDB magisches Puder
- 01XX45DB unendlich Pfeile
- 01XX0FDB XX ist die Anzahl der Muscheln
- 010X4EDB Schwertkraft (1-2)
- 010616DB Angler-Schlüssel
- 010614DB Bird-Schlüssel

010613DB

010X0EDB

Face-Schlüssel

füge Items in dein Inventory ein, ersetze dazu XX mit den nachfolgenden Zeichen

- 1 - Yoshi Puppe
- 2 - Band
- 3 - Hundefutter
- 4 - Bananen
- 5 - Stock
- 6 - Bienenkorb
- 7 - Ananas
- 8 - Blume
- 9 - Brief
- A - Besen
- B - Angelhaken
- C - Halskette
- D - Schuppenhalskette
- E - Vergrößerungsglas
- 01010DDB ewig anhaltende NRG-Tränke
- 01010CDB Flossen
- 010X44DB Schutzschildkraft (1 bis 2)
- 010X47DB Kraftarmband (1 bis 2)
- 01XX1ADB X ist die Anzahl Schlüssel
- 01048FDB Geld auffüllen
- 010490DB Geld auffüllen langsam
- 010491DB Geldvampire
- 010492DB Geldvampire langsam
- 010494DB Energievampir
- 010495DB Erasure
- 010497DB surreale Farben
- 0104A5DB Marin und Tarin sind Kirby und das Karten-Monster

0104AFDB

010X0YDB

Kampf-Grafiken

ersetze X damit du folgende Items erhältst

- 1 - Schwert
- 2 - Bomben
- 3 - Kraftarmband
- 4 - Schild
- 5 - Bogen
- 6 - Hook Shot
- 7 - Feuerstab
- 8 - Rennstiefel
- 9 - Ocarina
- A - Rocs Feder
- B - Spalen
- C - magisches Puder
- D - Boomerang
- 010X15DB ersetze X durch 1 bis 5 für Goldlaub und 6 für Slime-Schlüssel und Tail-Schlüssel

ZOOL

- 0C07E3FF unendlich Energie



Grüß Gott

Das fängt ja gut an. Da freut man sich auf den Beginn des neuen Jahres, dann wird mir der Auftakt mit ein paar lumpigen Briefen "versüßt". Da drängten sich unweigerlich existentielle Fragen auf. War das alles? Geht es so langsam nun das ganze Jahr weiter? Was habe ich falsch gemacht? Nicht daß ich nun besonders wild darauf wäre in Arbeit zu schwimmen, in Bargeld wäre mir bedeutend lieber, aber die Faltung dieser Seite trägt einen nicht unerheblichen Teil zur Abfindung meiner Gläubiger bei.

Wenn Ihr mich aushungern wollt, macht Ihr das genau richtig. Falls Ihr aber nur die Adresse vergessen habt, hier also wie jedes Mal für alle Gedächtniskünstler die Anschrift für Eure Drohungen, wirre Einfälle, verbale Entgleisungen, und was Eurem Hirnen sonst noch entfliehen wird:

Redaktion Mega Fun
Fun Mail
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

Bauchumfang

Hi Du, "Der mit dem Leserbrief tanzt". Schleim... blubber... spritzt... tropf. So, genug geschleimt. Hilfe, ich schreibe an jemanden, den ich nicht kenne. Aber ich denke, daß Du ein netter "was auch immer" bist. Weil ich keine Kritik an der Mega Fun finden kann, komme ich gleich zu meinen Fragen.

1. Kann man den Game Saver nur im Versandhandel bestellen?
 2. Gibt es Theme Park für das SNES?
 3. Würdest Du mir Indiana Jones empfehlen?
 4. Kennst Du Rainer Rosshirt?
 5. Was kommt dabei heraus, wenn Du Dein Alter mit drei multiplizierst (schweres Wort) und dann durch sechs dividierst (auch schwierig)?
 6. Was backt Deine Großmutter am Geburtstag? Meine macht immer ihren russischen Schlupfkuchen.
 7. Wie groß ist Dein Bauchumfang?
- Dein Dich liebender Bratapfelkuchen (was schreib ich?)...

Marcel Sebastian

Du hast Sorgen. Ich bekomme hier ständig Briefe von Leuten, die ich nicht kenne, aber lassen wir das, es gibt noch schlimmere Arten sein Geld zu verdienen. Momentan fällt mir zwar nur "Ghostwriter für unser aller Helmut" und "Texter für DJ Bobo" ein, aber immerhin. Ein "was auch immer" bin ich zwar zweifellos, aber ob ich ein "netter" bin, wird hier in der Redaktion doch stark diskutiert. Die Jungs hier sind fürchterlich empfindlich. Kaum hat man mal einen &*#

Tag, müssen mir diese miesen *+%&\$ es mir ewig vorhalten. Was, bist Du denn immer noch da? Uups... Du hattest ja noch Fragen!

1. Eigentlich wäre es schon denkbar, es im Laden zu bekommen, allerdings ist mir auch kein Geschäft bekannt, das den Game Saver vorrätig hat. Bleibt wohl doch nur die Möglichkeit die Post zu erfreuen und es zu bestellen.
2. Noch nicht, aber im März.
3. Ich denk' nicht dran, hier (unbezahlte) Schleich- oder sonstige Werbung zu machen.
4. Nein. Aber kennst Du Albert Krisel? Ha - 1:1.
5. Hierfür verdienst Du den Preis für die durchsichtigste Fangfrage des Monats. Kein Punkte - kein Gewinn.
6. Das einzige, was meine Großmutter am Geburtstag packt, sind ihre Koffer. Das bewahrt sie wenigstens davor, für die ganze Meute stundenlang am Herd zu stehen.
7. Da ich mir von dem lausigen Einkommen kaum zu essen leisten kann, ist er nicht der Rede wert.

Gehörlos

Hi ??? Kommen wir gleich zur Sache, Deinem Namen. Wieso solltest Du einen Namen, den sich nur ein Sterblicher ausdenken kann, annehmen? Wieso nicht einen Namen von einem Unsterblichen (meine Hochwürden)? Da sich die Meisten schon an "Namenloser" gewöhnt haben, wieso nimmst Du nicht gleich das als Namen? Oder Niemand, oder nothing, oder nichts, oder Unbekannter, oder "ich kenn Dich nicht"? Natürlich habe ich auch Fragen:

1. Ich habe gehört, daß Du 30 Jahre alt bist!?
 2. Ich habe gehört, daß Du eine Freundin mit dem Namen Nata-scha hast!
 3. Ich habe gehört, daß Du einen Trabbi fährst! Bitte beantworte meine Fragen, damit ich weiß, ob ich meine Spione, von denen ich Dir leider die Namen nicht verraten kann, vermöbeln soll, weil sie Scheibe verzapft haben, oder bezahlen soll.
- Der Einstein unter den Sterblichen**

Langsam beginnt mich der Zirkus um meinen Namen zu langweilen. Es ist mir auch ziemlich wurscht wie Ihr mich nennt, so lange Ihr dieses famose, wunderbare Magazin kauft. Nehmt einfach Euren Lieblingsnamen, oder sonstwas. Deine Spione haben Dir in zwei von drei Fällen Müll erzählt. Sie hätten Dir auch noch erzählen sollen, daß man "wieso" mit "ie" schreibt, ich war so frei das auszubessern. Die Jungs verdienen keinen Lohn, sondern einen Tritt in die Nasen, Eier darf ich hier ja wieder nicht schreiben, ohne daß Uwe tobt. Aber machen wir gute Mine zum bösen Spiel... oder so ähnlich.

1. Kalt, ganz, ganz kalt.
2. Laß das bloß nicht meiner Alten wissen.
3. Auch hier haben wir es wieder mit einem höchst peinlichen Fall von "aus den Fingern gesaugt und dennoch falsch geraten" zu tun. Besorg Dir bessere Spitzel.

Spendenaktionär

Tach "Neuer" (laß Dir mal einen neuen Namen einfallen). Ich, der Dir zwar noch nie geschrieben hat, aber ein großer Fan von Dir ist (schleim), habe gewissenhafte Nachforschungen über Dich angestellt und Deine wahre Identität herausgefunden. Du willst doch nicht, daß ich Deine Identität verrate, oder? Wenn ja, ist es schlecht. Wenn nein, will ich Schutzgeld, so ca. 100 DM, von Dir; und bei der Gelegenheit will ich gleich zu einer Spendenaktion aufrufen. Jeder spendet 20 DM für die Aktion "E.E.B.F.D.N." (ein eigenes Blatt für den Neuen). Ich weiß, da würden nur 40 DM zusammen kommen, aber einen Versuch ist es doch wert, oder? Dein ehemaliger Mitpatient aus Gummizelle 4:

Fabian Woltermann

Haben wir die Woche der wirren Enthüllungen, oder was ist da momentan los? Ich werd' langsam (?) paranoid und fang' schon an unter meinem Bett nach Spionen zu suchen, und sehe ständig

versteckte Kameras. Ich glaube allerdings nicht, daß Du wirklich etwas gegen mich in der Hand hast, sonst würdest Du nicht so ein unverschämtes Schutzgeld verlangen, immerhin mein halber Monatslohn. Falls bei Deiner total undurchführbaren Aktion wirklich 40 DM herauskommen würden, könnte ich mir endlich einen Ofen kaufen, da sich mein Gehalt dann verdoppelt hätte. Für die ganzen Rechenkünstler: Ja.. ich weiß. Wenn Ihr mathematisch korrekte Aussagen haben wollt, lest Ihr gerade in der falschen Zeitschrift.

Glück

Dieser Brief wurde an Dich geschickt, damit Du Glück hast. Das Original ist in Neuseeland, und neunmal um die Welt gereist. Jetzt wurde das Glück an Dich gesandt, Du wirst Glück haben. Innerhalb der nächsten vier Tage nachdem Du diesen Brief erhalten hast, mußt Du ihn allerdings weitersenden. Dies ist kein Witz und auch kein kommerzieller Kettenbrief. Sende kein Geld, sondern Kopien an Menschen, von denen Du denkst, daß sie Glück gebrauchen können. Sende kein Geld, denn das menschliche Glück hat keinen Preis. Du mußt diesen Brief innerhalb von 96 Stunden weitersenden. Sende zehn Kopien und sieh, was innerhalb von vier Tagen geschieht. Die Kette... blablabla... um die Welt gehen... laber... positive Energie... süß... usw... usw...

Ich und Glück? Ha! Als ich neulich beim Chinesen meinen Glückskeks öffnete, war darin nur eine Glasscherbe, an der ich mich böse verletzt habe. Das Einzige, was ich bisher gewonnen habe, war eine Wochenendreise nach Paris. Allerdings hatte der Bus einen Unfall und statt (Fronkreisch, Fronkreisch) Baguette... Janette... nur Krankenhausbett. Selbst mein Horoskop wird nur in schwarzer Farbe auf schwarzem Papier gedruckt. Wahrscheinlich war dieser Brief vergiftet. Aber man will ja kein Risiko eingehen. Ich habe diesen Brief nicht nur zehnmal kopiert und weitergeschickt, sondern auch noch hier abgedruckt. Zusammen mit unseren vierzig Lesern erreiche ich damit also fünfzig Leute, statt der geforderten zehn. Habe ich nun fünfmal so viel Glück? Oder brennt schon meine Wohnung? Aber ich bin nicht abergläubisch. Ich glaube, diese Art von Kettenbrief wurde von der deutschen Bundespost... äh... Bundespost erfunden; und die ist wahrscheinlich auch die Einzige, der solche Briefe wirklich Glück bringen.

Servus miteinander!

Bitte, bitte keine weiteren AvP-bezogenen Briefe mehr, zumindest keine mehr, die nur haargenau dieselben Argumente enthalten, wie der Brief von Frank Thamer (Ausgabe 12/94). Stephan und Martin haben Euch Ihre jeweilige Meinung zu dem Thema kundgetan, und wir wollen es nicht wieder und wieder aufrollen, wenn ohnehin kein neuer Standpunkt hinzukommt. And now for something completely different... Zur Zeit ist scheinbar die Unsitte irgendwie in Mode geraten, daß die auf dem deutschen Markt befindlichen Videospielmagazine auf ihren Leserbriefseiten übereinander "herziehen". Da werden Zeitschriften als inkompetent und nicht aktuell heruntergemacht, und das immer unter dem Deckmantel der Leser. Wir halten zwar herzlich wenig davon, solche Briefe von

Euch abzudrucken, denn mit fairem Wettbewerb hat diese Unsitte nicht viel zu tun; angesichts der Tatsache, daß laufend neue bei uns eintrudeln, würde uns aber gerne interessieren wie Ihr zu einer Veröffentlichung steht.

Redaktion Mega Fun
Mega Mail
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

3 DOA

Da ich weiß, daß der erste Brief, den man an Euch schickt, nicht abgedruckt wird, schreibe ich Euch gleich den zweiten, gut wa? Ich bin 19 Jahre alt und spiele trotzdem Videospiele (3DO, Mega Drive, Game Boy und Super Nintendo). Ich bin stolzer Besitzer aller Mega Fun-Ausgaben und fühle mich deshalb ein wenig berufen, Euch etwas Lob und etwas Kritik zuzusenden. Zur Kritik:

1. Was ist denn plötzlich mit Euch los? Damals war ich echt begeistert von den immer aktuellen Berichten über 3DO-Neuerscheinungen. Jetzt muß ich feststellen, daß ich einige gute Spiele auf diesem System mein Eigen nenne, die Ihr nie erwähnt habt, z.B. Slayer. Hab' ich irgendwas verpaßt?

2. Wenn Ihr die 3DO-Importspiele schon nicht in Prozent bewertet, so solltet Ihr auf jeden Fall immer einen kurzen Eindruck des Spieles bekanntgeben. Manchmal macht Ihr das ja auch... (Super Street Fighter 2 Turbo/3DO-Zitat: "(...) nahezu perfekte Konvertierung". Da ich mir fast ausschließlich Importspiele kaufe, was bleibt mir anderes übrig, ich bin Besitzer eines 3DOs, würde ich viel Wert darauf legen.

3. Die Tips- u. Tricks-Seiten: Um Gottes Willen, 32 Seiten Lösungen für im Schnitt vier bis fünf Spiele. Nein, das müßt Ihr ändern. Klar, das Heft wirkt dadurch schön dick, aber das habt Ihr doch wirklich nicht nötig. Schafft etwas Platz für wichtigere Sachen (Siehe Punkt 1).

4. Ihr kündigt zu oft in der Vor-schau Dinge an, die Ihr dann im darauffolgenden Heft nicht bringen könnt. Beispiel: Im Heft 12/94 habt Ihr folgende Dinge angekündigt, die Ihr nicht gebracht habt: - Ihr wolltet ein Special über Sonys PlayStation veröffentli-

chen, wo is es? - Parodius 2, verschwunden? - Wolltet Ihr nicht mit Philips übers CD-i sprechen? So, nun aber zum Lob:

1. Die Leserbriefseiten sind absolut genial.

2. Die Spiele sind absolut korrekt bewertet.

3. Das Layout ist kultig.

4. Der Wertungskasten ist übersichtlich.

5. Der Bericht über den Saturn in der Ausgabe 1/95 hat mich überzeugt.

6. Der Preis ist trotz Steigerung konkurrenzlos. So, ich habe mir wirklich Mühe gegeben und hoffe, daß dieser (zweite) Leserbrief veröffentlicht wird. Wenn Ihr mir jetzt noch ein paar Fragen beantwortet, dann besorg' ich mir für 1995 ein Mega Fun-Abo.

1. Was haltet Ihr von Need For Speed fürs 3DO?

2. Wird Monkey Island 1 oder 2 fürs 3DO umgesetzt?

3. Wann wird die MPEG-Karte fürs 3DO zu haben sein? Ich versuch's schon seit einem Monat beim Importhändler. Auf die Information, die Karte sei in den Staaten schon zu haben, antwortet er immer nur mit einem "Hasse wohl ausse Zeitung, ne?"

D.S.

Also, der Trick mit dem zweiten Brief ist wirklich phänomenal, und, wie Du siehst, führte er auch zum gewünschten Ergebnis.

Zu 1. und 2.: Da Panasonics 3DO bislang noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich ist, sondern nur in den USA, Großbritannien und Japan, stellen wir alle Spiele momentan nur als Software News vor, mit steigender Tendenz, denn in letzter Zeit kommen immer mehr gute Titel raus; kurz bevor das 3DO auch bei uns erscheint, werden wir das Gerät samt Spiele noch einmal unter die Lupe nehmen (mit Fun-Wertungen).

Zu 3. Nur so viel: Abwarten und Mega Fun 3/95 kaufen.

Zu 4. Unsere Game Over-Seite hat so ihre Tücken, zum einen wird oft ein Erscheinungstermin gekappt, verschoben; Liefertermine werden nicht eingehalten oder ein Spiel verschwindet ganz einfach in der Versenkung. Das war wieder Mal bei Parodius 2 der Fall, dessen Review wir aber in dieser Ausgabe auf zwei Seiten nachholen, nicht viel anders lief es bei Sonys PlayStation ab, die in Japan im Nu ausverkauft war. Die Interviews mit Ubi Soft und Philips mußten wir aus Platz- und Aktualitätsgründen weglassen. Zu Deinen Fragen.

1. Need For Speed findest Du auf Seite 26 in den Software News. Kommentar unserer beiden Rennspiel Hoschis: Stephan "Test Drive in Vollendung", Martin "Anspruchsvoller als Road Rash, konkurrenzlos gut".

2. Theoretisch wäre eine Umsetzung eines dieser beiden Edel-Adventures durchaus denkbar, schließlich hat LucasArts ja auch Rebel Assault umgesetzt (siehe auch Software-News Seite 22); angekündigt ist es allerdings noch nicht.

3. Panasonics MPEG-Cartridge ist bereits seit November in den USA und damit auch bei Importhändlern erhältlich (Kostenpunkt 249 US\$), Goldstars Version soll im Frühjahr auf den amerikanischen Markt kommen.

NHL '95-Probleme

Obwohl ich als Leser der Mega Fun sehr zufrieden bin, habe ich in einem Punkt doch auch Kritik an Euch zu üben: In Ausgabe 1/95 schreibt Ihr, daß NHL '95 nicht das beinhaltet, was es eigentlich sollte. Diese Kritik ist meiner Meinung nach nicht berechtigt. In meiner Version zumindest gibt es all das, was Ihr als fehlend beschrieben habt: Die Play Offs, das Antäuschen von Schüssen, das Speichern von selbst gemachten Spielen, etc... Außerdem ist der Sound ja wohl besser als 55%. Die Musik in den verschiedenen Stadien bringt doch sehr viel Abwechslung. Alles in allem finde ich das Spiel sehr gut. Ich hoffe, diese Kritik an Euch, speziell an Stephan Girlich, nehmt Ihr Euch zu Herzen.

Henning Wachsmuth, Bielefeld

Sorry Henning, das uns vorliegende Testmodul der Super Nintendo-Fassung war eine fertige Version mit Schachtel und Anleitung, definitiv ohne Batterie, definitiv ohne Play Offs, definitiv ohne Shoot Out, und mit deutlich schlechterem Sound als beim Vorgänger. Auch wenn die Steuerung insgesamt etwas anspruchsvoller geworden ist, von den Features her gesehen ist das Update, das unter zu hohem Zeitdruck entstanden ist, ein eindeutiger Rückschritt,

erst recht im direkten Vergleich mit der Mega Drive-Version, die alle fehlenden Features beinhaltet. Eine korrigierte Fassung des Handbuchs kann mittlerweile direkt bei Laguna, dem deutschen Vertriebs, angefordert werden (Kundenshotline Tel.: 06107/945145) und ist teilweise auch über den Handel erhältlich.

Street Fighter Wirrwarr

Ich habe ernsthafte Probleme. Der Grund seid Ihr. Warum? Deshalb: Ihr schreibt in Ausgabe 7/94, daß jetzt ein neues Update zu Street Fighter 2 Turbo kommt. Und zwar Super Street Fighter 2 Turbo (man merke sich die Ergänzung "Turbo" vor) mit komplett überarbeiteten Grafiken und Animationen. Es soll sogar einen neuen Balken jeweils unten links und rechts am Rande des Bildschirms geben; ist er gefüllt, kann man einen Super Special Move bzw. eine Super Combo ausführen. Einige Zeit später sehe ich in einer anderen Ausgabe den Test dieses Spieles. Doch irgendetwas störte mich dabei. Irgendetwas fehlte mir. Nach längerem Grübeln fiel mir auf, daß das Game nur Super Street Fighter 2 hieß, wo war die Ergänzung "Turbo" geblieben? Auch der Balken für die Super Combos fehlte, die Grafiken blieben dagegen unverändert. In Ausgabe 1/95 lese ich in den News, daß jetzt Super Street Fighter 2 für das 3DO herauskommt, inklusive "Turbo", mit neuen Schlägen und Animationen, sogar an den Balken links und rechts unten wurde gedacht. Gleich nachdem ich den Artikel gelesen hatte, rief ich einen Fachhändler an, von dem ich weiß, daß er sein Handwerk versteht. Ich fragte ihn wegen Super Street Fighter 2 Turbo und er antwortete mir, daß dieses dritte Update, genauso wie alle anderen Street Fighter-Titel zuvor auch, fürs Super Nintendo voraussichtlich zum Jahreswechsel erhältlich sein würde. Höchstwahrscheinlich wird Super Street Fighter 2 Turbo wieder schneller sein als Super Street Fighter 2, wobei ich in einer anderen Zeitschrift gelesen habe, daß Super Street Fighter 2 schon schneller war als Street Fighter 2 Turbo. Na, was sagt Ihr zu diesem Chaos? Zwar immer noch kein Vergleich zu meinem Zimmer, aber dennoch ein Chaos. Es könnte jedoch sein, daß ich etwas Ausschlaggebendes übersehen habe, aber genau deswegen schreibe ich Euch ja, um mich eben wieder zurechtzufinden. Also, wenn Ihr einen 16-jährigen Jungen vor dem Nervenzusammenbruch retten wollt....

Stefan Tang, Attnang

Lieber Stefan, es gibt einige Dinge in Deinem Brief, die nicht ganz richtig sind, beginnen wir am Anfang (wo auch sonst?!): In der Ausgabe 7/94 haben wir die Auto-

DER KAMPF UM DIE MEGA FUN

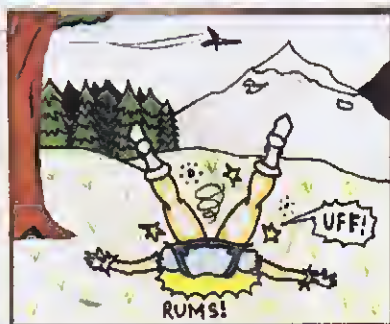
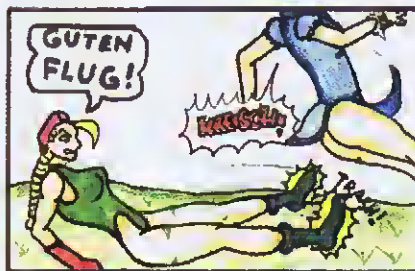
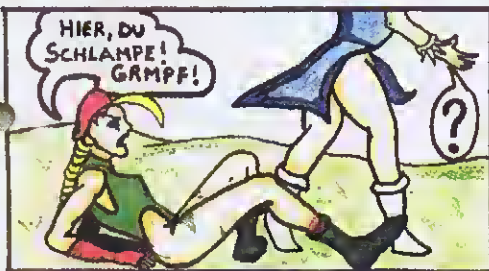
VON SVEN JACK

FÜR ALLE MEGA FUNISTEN!

ODER:

WENN ZWEI SICH STREITEN...

TEIL: EINS!



maten-Version (!) von Super Street Fighter 2 Turbo vorgestellt, dort ist lediglich die Rede von neuen Animationen, nicht von neuen Grafiken. Auf derselben Doppelseite ganz rechts haben wir erste Bilder von Versionen für Super Nintendo und Mega Drive eingebaut. Wie die Headline jedoch schon sagte, handelte es sich hierbei um Super Street Fighter 2 (ohne "Turbo"). In der Ausgabe 9/94 haben wir dann auch genau diese Versionen getestet, logisch, daß Du hier keine Super Combo-Balken oder den Schriftzug "Turbo" gesehen hast, denn für Super Nintendo und Mega Drive wurde nur die erste "Super"-Variante umgesetzt. Ganz anders auf dem 3DO:

Hier wurde die aktuellste Spielhallen-Version (also die mit "Turbo") zur Umsetzung ausgewählt. Weiterhin falsch ist die Behauptung, Super Street Fighter 2 sei schneller als Street Fighter 2 Turbo, es ist genau umgekehrt, d.h. hier hat Capcom einen Rückschritt vollzogen. Wir hoffen, den Nervenzusammenbruch verhindert und den Street Fighter-Versionen-Dschungel für Dich wieder etwas begehbarer gemacht zu haben, in diesem Sinne... FIGHT.

Bildqualität und Virtual Reality

Hier schreibt jemand, der dieses Magazin seit 7/93 liest und Euch

ziemlich gut findet. Thorsten Lückemeier schrieb in der Mega Fun 1/95, daß Euch niemand etwas in Sachen Layout und Fotoqualität vormachen könne. Falls er das ernst gemeint hat, möchte ich ihm teilweise widersprechen: Ich bin mit der Fotoqualität nicht einverstanden. So ist mir oft aufgefallen, daß Screenshots von Next Generation-Spielen, ja sogar die von Neo Geo-Titeln, eine ziemlich geringe Farbanzahl haben und es deshalb zu großen Unterschieden kommen kann. Beim Alien Vs. Predator-Review z.B. sah ich Bilder, die in punkto Farbanzahl vom Super Nintendo hätten stammen können. Als ich das Game live sah, war die Grafik viel besser, weil

farbenreicher. (...) Nächstes Thema: Da in fünf Jahren bestimmt jeder einen VR-Helm im Schrank stehen hat, solltet Ihr mehr über diesen Bereich berichten. So weiß ich aus Eurer Schwesterzeitschrift Play Time, daß es bereits heute qualitativ hochwertige, leichte und vor allem preiswerte Helme gibt, die sich sogar an mehrere Konsolen wie Super Nintendo, Mega Drive, 3DO und Jaguar anschließen lassen, und nicht nur an PCs. Ihr habt bestimmt schon gemerkt, daß ich gerade vom Personal Display System von Virtual I/O gesprochen habe. Wenn man dem Heft Glauben schenken darf, so ist dieses Gerät, das man eher als Brille, denn als Helm bezeichnen sollte, seine 399 US\$ wirklich wert. Für einen Aufpreis gibt's dieses Teil sogar mit tadellos funktionierendem Head Tracking. Meiner Meinung nach solltet Ihr auch Eure Nicht-Play Time-lesende Fangemeinde über diese und andere Errungenschaften informieren.

Frank Thommen, Ludwigshafen

Seit Ausgabe 1/95 verwenden wir ein neues Grabbingsystem, daß in True Color (16,7 Mio. Farben gleichzeitig) grabben kann. Wie Du richtig bemerkt hast, waren die Alien Vs. Predator-Bilder noch in 256 Farben, sorry; doch Mal ehrlich, angesichts der Tatsache, daß bisher die meisten Titel für Super Nintendo und Mega Drive auf den

KOPMANN Computer

Super Nintendo

Desert Fighter	dt	114,95
Earth Worm Jim	dt	119,95
Lion King (König der Löwen)	dt	124,95
NHL '95	dt	119,95
Populous	dt	49,95
Power Rangers	dt	124,95
Rise of the Robots	dt	149,95
Rock'n Roll Racing	dt	99,95

Blues Brothers

deutsche Version

49,95

Serret of Mana	dt	99,95
Shaq Fu	dt	119,95
Street Racer	dt	114,95
Syndrate	dt	124,95
World Cup Striker	dt	119,95
WWF Raw	dt	149,95

Dankey Kong Country Spieleberater	24,95
6 Spiele Adapter	49,95

Game Boy

Power Rangers	dt	59,95
Jurassic Park	dt	49,95
R-Type 1	dt	119,95

Mega Drive

Power Rangers	dt	99,95
Rise of the Robots	dt	124,95
The Ottifants	dt	39,95

Mega CD • Game Gear

Amiga CD 32 • 3 DO

PREISLISTE KOSTENLOS !!!

Händler willkommen.

Versandkosten Vorkasse: DM 7,90
Nachnahme: DM 11,90 + NN-Gebühr
Ab DM 300,- VERSANDKOSTENFREI

KOPMANN Computer

Postfach 1616, D-29506 Uelzen. Fax: 0581 - 44327

Markt gekommen sind, und beide Konsolen nicht in der Lage sind mehr als 256 Farben gleichzeitig darzustellen, schien uns unser "altes" System durchaus ausreichend. Da nun auch deutlich mehr Titel als bisher für die bereits bei uns erhältlichen Next Generation-Konsolen (Jaguar, 3DD, Mega Drive 32X) erscheinen, und Saturn sowie PlayStation bereits in den Startlöchern für September stehen, haben wir uns natürlich zu einer Umrüstung auf 16,7 Millionen Farben entschieden; mehr als diese Farbanzahl kann das menschliche Auge ohnehin nicht mehr unterscheiden. Vom Personal Display System sind unsere Kollegen von der Play Time zwar hellauf begeistert, allerdings sucht der Hersteller Virtual I/O derzeit noch nach einem hiesigen Vertrieb. Sobald das Gerät auch für den deutschen Markt angekündigt ist, werden wir genauso darüber berichten, wie schon zuvor über Panasonics bzw. Ataris VR-Helme.

Capcom und das Super Nintendo

Ich bin ein echter Fan von Euch und besitze alle Ausgaben der Mega Fun. Hier meine Fragen:

1. Kommt DarkStalkers fürs Super Nintendo?
2. Wenn ja, wann und wieviel wird es kosten?
3. Wird es Features enthalten, die nicht mal in der Arcade-Fassung vorhanden waren?
4. Ist es besser als Super Street Fighter 2 Turbo?

Jang-ho Kim, Bremerhaven

Schlechte Nachrichten Jang-ho, bis dato ist nur eine PlayStation-Version in Planung. In spielerischer Hinsicht ist DarkStalkers (Coin-op) Super Street Fighter 2 Turbo (Coin-op) durchaus gewachsen, hoffen wir also, daß sich Capcom doch noch entschließt Nintendos 16-Bitter mit dem Spiel zu bedenken.

AvP-Nachlese

Zuerst einmal wollte ich mich bei Euch bedanken, daß Ihr in der Mega Fun 12/94 meinen Leserbrief zum Thema des Monats abgedruckt habt; aber anstatt ihn ganz oder zumindest halbwegs so abzuzeichnen, daß er noch einen Sinn ergibt, habt Ihr ihn auseinandergerissen, entweiht, sinnverunstaltet und Worte eingebaut wie "Immer mehr durchgestylt" (Graus, Zeter, Schmerz). Wenn Ihr einen Leserbrief schon nicht ganz abdruckt und 'mal hier, 'mal da wieder den Satzbau verändert., solltet Ihr ihn entweder ganz sinngemäß wiedergeben, einzelne Passagen zitieren, oder es sein lassen; aber auf keinen Fall da ein bißchen sinngemäß wiedergeben und dort ein bißchen zitieren,

bis sich der Brief so anhört, als hätte der Schreiber weder Sprachgefühl noch irgendwelche Kenntnisse von Grammatik, Satzbau oder Rechtschreibung. Aber keine Sorge, so ernst, wie es jetzt vielleicht klingen mag, ist es aber nicht gemeint, eigentlich bin ich froh, daß endlich einer meiner zahllosen Briefe abgedruckt wurde. Doch oh Schreck, oh Graus, was seh' ich da, mein Nachname hat irgendwie, seit ich ihn auf die Rückseite des Briefumschlages geschrieben habe, eine merkwürdige Transformation durchgemacht. Was muß ich lesen (???), "Matzenkopf" (!?!), ist das eine Art? Ursprünglich sollte es einmal "Mahnkopf" heißen. Nicht, daß ich stolz auf meinen Nachnamen wäre, aber 'mal ehrlich, "Mahnkopf" klingt doch besser als "Matzenkopf". Zum Glück hat es aber noch für meinen Vornamen gereicht, obwohl "Fritz" doch viel besser zu "Matzenkopf" gepaßt hätte als "Frank". Wenigstens wären mir dann wegen des miserablen Leserbriefes die Drohbriefe und anonymen Telefonanrufe von den Vereinigten Deutschlehrern Deutschlands (VDLD) erspart geblieben, aber nein, "Frank" mußtet Ihr ja richtig schreiben. Jetzt aber zu ernsteren Themen: Im großen und ganzen find' ich Euer Videospiel- und Konsolenmagazin (Euer Heft ist übrigens das einzige, das diesem Namen gerecht wird) wirklich sau-gut. Ihr bleibt wenigstens Eurem Namen als Videospielezeit-schrift und Eurem Konzept treu (...). Ein besonderes Lob gebührt Euren Anime- und Insert Coin-Specials, wirklich sehr gelungen. Sie könnten zwar etwas mehr Seiten umfassen, aber wenn es halt momentan nicht mehr neue Filme und Automaten gibt, könnt Ihr sicher auch nichts machen. Wie bereits kurz (!) angesprochen, bin ich der Meinung, daß Ihr das beste Videospielemagazin seid, das es für Geld zu kaufen gibt (Schleim, Schlüpf), vor allem die letzte Ausgabe war randvoll mit Reviews, Berichten, Previews, usw. Nun aber genug der Schleimerei; ich hätte da nämlich noch ein paar Verbesserungsvorschläge auf Lager, z.B. die Angabe des Schwierigkeitsgrades. Könnt Ihr ihn nicht z.B. in einer Skala von 1-10 angeben. "Leicht", "Mittel", "Schwer" und "Einstellbar" sind definierbare Begriffe, vor allem das kleine Wörtchen "Einstellbar". Bei manchen Spielen kann man den Schwierigkeitsgrad so hoch wie möglich einstellen, sie bleiben immer noch relativ hart. Deshalb appelliere ich an Euch, Änderungen bei der Angabe des Schwierigkeitsgrades vorzunehmen, was Ihr mir sicherlich nicht abschlagen könnt. Ein weiterer Verbesserungsvorschlag wäre, zur Abwechslung 'mal den Jaguar etwas fairer zu behandeln. Der Leserbrief von Frank (ah, ein Namens-

vetter) Thamer (Ich wette, Ihr habt seinen Namen auch falsch geschrieben) spricht mir aus der Seele, 75% für AvP ist wirklich etwas untertrieben. Ich bin selbst Besitzer dieses Kult-Moduls, habe es als Alien schon durchgezockt, stehe als Predator, ziemlich verdutzt, mit voller Bewaffnung und voller Energie vor der Alien-Queen (könnt Ihr mir vielleicht sagen, was ich machen soll, Schießen ist jedenfalls zwecklos), und besitze als Marine immerhin schon Security Card 6 und die Pulse Rifle (hier gilt selbiges wie beim Predator; könnt Ihr vielleicht 'ne Komplettlösung 'rausbringen, oder so!?!); ich kann also behaupten, daß ich schon ziemlich viel vom Spiel gesehen habe. Deshalb wage ich zu bezweifeln, daß Doom 32X eine bessere Grafik hat (allein das Fenster ist schon kleiner, was genauso wie die relativ niedrige Geschwindigkeit bei AvP in die Grafikwertung miteinfließen muß). Spielspaß und Motivation sind wiederum Geschmackssache. Sicher ist Doom schneller, deshalb besitzt es aber auf keinen Fall eine solch hohe Grafikauflösung wie AvP. Auch die Schnelligkeit ist reine Geschmackssache; wenn man gewollt hätte, hätte man AvP genauso schnell wie Doom machen können, das sieht man schon an den unterschiedlichen Geschwindigkeiten zwischen Alien (sehr schnell), Predator (langsamer als Alien) und Marine (genauso schnell wie Predator). Die Geschwindigkeit von AvP wirkt viel realistischer und ist ohne Zweifel flüssiger als bei Doom 32X. (...) Daß Cybermorph mehr Spielspaß als AvP hat, kann man auf keinen Fall so stehen lassen, denn nach 1-2 Tagen, wenn man alle Passwörter ausprobiert hat, ist die Luft aus Cybermorph schon 'raus. Diesen kleinen Wertungsfehler könnt Ihr am Besten mit einer erstklassigen Kasumi Ninja-Wertung wieder wettmachen (nur ein kleiner Scherz). Das war's auch schon (!) im Groben, im nächsten Brief werd' ich noch etwas auf die Feinheiten eingehen. Servus denn, bis zur nächsten, sicherlich wieder gelungenen Mega Fun-Ausgabe (...).

Frank Mahnkopf, Merchweiler

Sorry Frank, daß wir Deinen Nachnamen falsch abgedruckt haben, und vielen Dank für Deinen konstruktiven Brief. Natürlich sind wir angesichts der Fülle an Leserbriefen gezwungen eine Auswahl zu treffen, und den einen oder anderen zu kürzen. In Deinem Fall haben wir die Passagen über Atari bzw. die Aussagen zu einigen anderen Zeitschriften weggelassen, weil das nicht zum eigentlichen Thema "Was verspricht Ihr Euch von den Konsolen der nächsten Generation" gehörte, was sicher auch im Interesse der anderen Leser war. Um

Dir einmal vor Augen zu halten, wie lange ein normaler Leserbrief ungekürzt ausfallen würde, haben wir Dein neuestes Schreiben (bis auf die Aussagen zu einigen anderen Zeitschriften) in voller Länge abgedruckt. Logisch, daß wir dann nur maximal drei Zuschriften pro Ausgabe in die Mail aufnehmen könnten, was aber nicht im Sinne aller Leser sein kann. Zum Thema "Einstellbarer Schwierigkeitsgrad" zwei Beispiele: Gerade bei Spielen wie Tetris (GB), dessen Schwierigkeitsgrad auf "1" lächerlich, auf "9" dagegen sehr hoch ist, stellt die Einstufung "Einstellbar" eine praktikable Lösung dar, genauso bei Sportspielen wie FIFA Soccer (MD), bei dem 49 Nationalmannschaften zur Auswahl stehen, davon jede unterschiedlich stark; viele Sportspiel-Fans spielen FIFA ausschließlich zu zweit gleichzeitig, d.h. der Schwierigkeitsgrad ist dann unberechenbar. Alien Vs. Predator erhielt in Mega Fun 11/94 75%. Diese Wertung liegt auf unserer Skala zwischen "gut" und "sehr gut", der Durchschnitt bei exakt 50%. Viele Leser scheinen zu vergessen, daß nicht nur die mit einem Mega Fun Gold Game-Award ausgezeichneten Titel empfehlenswert sind. Im Falle von AvP bot sich natürlich ein Vergleich mit anderen Genre-Vertretern, wie Doom, an, und so sind unsere Fun-Wertungen auch zu verstehen, relativ gesehen zu anderen Spielen. Die Anschuldigung, wir würden den Jaguar nicht fair behandeln, können wir nicht gelten lassen. So erhielten wir bspw. keinen einzigen Protestbrief zu Tempest 2000 (Mega Fun 6/94 88%) oder Doom (Mega Fun 01/95 91%). Hast Du schon einmal an die Möglichkeit gedacht, daß uns AvP einfach nicht so gut gefällt wie Doom, und das aus den Gründen, die wir im Review angesprochen haben? Cybermorph (Test in Mega Fun 2/94 85%) spielen wir übrigens immer noch, und das obwohl es eigentlich bereits im November '93 auf den Markt gekommen ist. Dieses Modul hat eben doch mehr als 9 Planeten, nämlich exakt 52, und wer ohne Vorurteile und Passwörter an das Spiel herangeht, und sich wirklich Zeit nimmt, wird mit einer butterweichen Steuerung, ausgereiften Extrawaffen, und vor allem mit einer spielerischen Tiefe belohnt, die außer Cybermorph auf dem Jaguar derzeit nur Doom bietet.

Richtigstellen

In der letzten Ausgabe (Mega Fun 1/95) ist uns leider beim Comic ein Fehler unterlaufen: Er stammt NICHT von Georg Dashuber, wie wir irrtümlicherweise geschrieben haben, sondern von DAVID ERBECK. Sorry, David, aber errare humanum est.

3DO

Tausche Spiele für 3DD. Habe z.B. FIFA Soccer, Mega Race, Sherlock Holmes. Suche 3DD-Joystick. Tel.: 05261/16061 Mo.-Fr. 15-18 Uhr.

Suche, tausche, biete 3DD-Games. Suche Lemmings, Battle Chess, Incredible Machine, suche auch Konsolen, japanische Demo CDs und Zeitschriften. Tel.: 0211/775843.

GAME BOY

Verkaufe Game Boy-Module (auch US- und Japanware) sowie größere Posten und komplette Sammlungen; Angebote bitte an: Tel.: 02309/2327.

Verkaufe Game Boy mit neun Topspielen (Tiny Toon 1+2, Looney Tunes, Mario Land, Zelda IV Link's Awakening, Humans, Kung Fu Master, Fighting Simulator, Tetris), nur komplett 400 DM, außerdem Fun Vision 3-9 für nur 30 DM. Bitte nur im Raum Solingen. Tel.: 0212/201843 nach Markus fragen.

Verkaufe Game Boy mit den Spielen Tiny Toon, Tiny Toon 2, Tragetasche und Akku, alles nagelneu und erst zwei Wochen alt, für 260 DM. Tel.: 09189/617.

Verkaufe Game Boy + Light Max + acht Spiele, z.B. Mega Man, Duck Tales, F1 Race, usw. für VB 400 DM. Tel.: 08234/3376 Bernd ab 13 Uhr.

JAGUAR

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Jeden Monat die neuesten Infos, Hotline, Sammelbestellungen, Modulverleihe, uvm. Infos gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel. + Fax: 02307/61532 ab 18 Uhr. PS: Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Jaguar-Spiele.

Verkaufe Atari Jaguar (US), neuwertig, mit zwei Joypads, SCART-Kabel und fünf Spielen (Cybermorph, Wolfenstein 3D, Alien Vs. Predator, Ralden, Tempest 2000) für nur 650 DM. Tel.: 03464/515059 nach Mario fragen.

Verkaufe/Tausche Mega CD II + Mega Drive, zwei Joypads, Rocket Knight Adventures, Alien 3, Splatterhouse II, Aladdin, Fatal Fury, Sonic, Revenge Of Shinobi. Mega CD: Rebel Assault, Road Avenger, Mystery Mansion, FIFA Soccer und Battlecorps für 900 DM oder gegen Atari Jaguar, Doom und Alien Vs. Predator. Tel.: 0231/354636 Mo.-Fr. von 18-21 Uhr.

Verkaufe Atari Jaguar, wie neu, mit drei Topgames (Alien Vs. Predator, Wolfenstein 3D und Cybermorph) für 590 DM, oder tausche zusammen mit einigen guten Super NES- oder Mega Drive-Games gegen ein 3DD 60 Hz. SCART mit Spielen. Suche auch günstig gute Spiele fürs Lynx. Tel.: 05205/70452.

Call now 0202/403500. Jaguar US mit zwei Joypads und Spielen (Alien Vs. Predator, Dragon, Crescent Galaxy und Cybermorph) für 600 DM (NP 1.000 DM), alles wie neu! Mike Kretschmar Tel.: 0202/403500.

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Die Nr.1, mit bereits über 150 Mitgliedern. Jetzt Infos und Anmeldeformulare gegen 1 DM Rückporto anfordern. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel. + Fax: 02307/61532 ab 18 Uhr.

Verkaufe: Jaguar, neu, originalverpackt für 520 DM! Spiele: Ralden, Evolution Dino Dudes: 100 DM! Tempest 2000, Wolfenstein 3D, Dragon: 115 DM! Alien Vs. Pre-

dator, Checkered Flag: 125 DM! Manuel Brehm, Antdorfer Str. 8a, 82393 Iffeldorf, Tel.: 08856/7771.

MEGA DRIVE

Verkaufen und tauschen Spiele für SNES, Mega Drive, 3DD, Jaguar, Mega CD, 32X, CD-i, Turbo Duo, usw. evtl. auch Kauf; auch ganze Sammlungen mit Gerät, wenn günstig. Suchen vorwiegend Neuheiten. Suchen 3DD PAL oder RGB mit Spielen, und Jaguar und Spiele. Tel.: 07724/7477 Martin & Moni.

Kaufe/Tausche Mega Drive-, SNES- u. CD-Spiele. Habe Shining Force 2, Der König Der Löwen, Donkey Kong Country, Indiziertes Spiel, u.a. Suche diverse Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole (Mega Drive + Mega CD II, SNES, 3DD, evtl. Jaguar oder Neo Geo), auch Verkauf einiger Spiele möglich. Tel.: 04774/1789 ab 18 Uhr, Rainer.

Kaufe/Verkaufe Spiele für SNES und Mega Drive (nur dt. bzw. PAL-Versionen). Tel.: 036840/30941. Bitte erst ab 16 Uhr anrufen.

Sonderangebot: Verkaufe Mega Drive + Mega CD + neun Spiele (Sonic 1+2, Gynoug, Splatterhouse, usw.) zusammen für 350 DM. Tel.: 05231/65295 Michael.

Verkaufe Streets Of Rage 3 70 DM, James Pond 3 25 DM, Jungle Strike 50 DM, Flashback 50 DM, Strider 40 DM, Super Thunder Blade 25 DM, Alien 3 40 DM. Tel.: 05131/94274. PS: Alle Spiele mit Originalverpackung und Anleitung.

Verkaufe Mega Drive II mit Adapter für amerikanische und japanische Module, mit Mega CD II (Garantie bis Ende Feb. '95) + Thunderhawk + Battlecorps + Silpheed, alles wie neu für zusammen VB 550 DM; auch einzeln. Tel.: 02241/43170 Sascha.

Verkaufe für Mega Drive: Shining Force US 60 DM, Shining Force II dt. 80 DM, Dune II dt. 70 DM, Lunar CD US 70 DM, uva. Kaufe + verkaufe Soft- u. Hardware für PC-Engine. Tel.: 02334/40198 ab 17 Uhr, Peter.

Verkaufe Mega Drive- und Mega CD-Spiele: Golden Axe II, Mega Turrican, Atomic Runner, Micro Machines, Landstalker, Turtles IV, Tunderforce IV, Ranger X, Robocop Vs. Terminator, Jaguar XJ220 CD, Vay CD, NHL '94, Thunderhawk CD, WWF, Cobra Command CD, Classic Collection für 20-50 DM, inkl. Versandkosten. Tel.: 07940/51759 ab 18 Uhr, nach Max fragen.

Verkaufe NHL '94, FIFA Soccer, Pete Sampras Tennis, Madden '94, alle je 55 DM, World Cup USA 94, Davis Cup World Tour, für je 45 DM, Pele Soccer, Winter Olympics, für je 35 DM, NHL '93, Castle Of Illusion 20 DM. Martin Schmid, Hauptstr. 7, 72488 Sigmaringen.

Achtung! Verkaufe Mega Drive mit neun Spielen (z.B. Sonic 1+2, Jurassic Park, Tasmania) für nur 590 DM. Achim Stukenhoff, Flurstraße 21, 58640 Iserlohn.

Verkaufe Mega Drive-Spiele. Habe NBA Jam 80 DM, Bill Walsh College Football 50 DM, Revenge Of Shinobi 50 DM, Sonic 1 20 DM, Sonic 2 35 DM, WWF Wrestlingmania 50 DM, u.a. Tel.: 02732/25684 ab 18 Uhr, nach Stephan fragen.

Verkaufe Mega Drive II + zwei Pads + fünf Spiele für 400 DM, mit zehn Spielen für 600 DM, mit 15 Spielen für 800 DM, mit 20 Spielen für 1.000 DM. Bei: Marcus Gerresheim, Donaustr. 9, 46395 Bocholt.

BITTE BEACHTEN!

Wir behaften uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen, aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Des weiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Borsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkeaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet.

Verkaufe Mega Drive-Spiele, z.B. Probotector, Urban Strike, König Der Löwen, Sonic & Knuckles, Dschungelbuch, FIFA '95, NHL '95, Earthworm Jim, Rise Of The Robots, Soleil, Super Street Fighter II, Shining Force II, uva. Tel.: 04521/71497 Andreas.

Verkaufe/Tausche Mega CD II + Mega Drive, zwei Joypads, Rocket Knight Adventures, Alien 3, Splatterhouse II, Aladdin, Fatal Fury, Sonic The Hedgehog, Revenge Of Shinobi. Mega CD: Rebel Assault, Road Avenger, Mystery Mansion, FIFA Soccer und Battlecorps für 900 DM, oder gegen Atari Jaguar, Doom und Alien Vs. Predator. Tel.: 0231/354636 Mo.-Fr. 18-21 Uhr.

GG / MA

Verkaufe Master System mit vier Spielen (Choplifter, Summer Games, California Games, Lucky Dime Caper) sowie zwei Quickshot-Joypads für 200 DM. Tel.: 06722/2346.

Verkaufe ca. 100 verschiedene Sega Master-Spiele. Tausche auch gegen Mega Drive- u. Super Nintendo-Spiele. Tel.: 04521/71497.

Verkaufe Game Gear + Netzteil + Tasche + Sonic + Mickey Mouse + Chessmaster + Jurassic Park + Asterix + Donald Duck + Columns, nur alles zusammen 200 DM. Schreibt an: T. Winter, Rathausplatz 2, 88175 Scheidegg. Alles 100% OK für nur 200 DM.

Verkaufe Master System mit zwei Control Pads und 16 Spielen, darunter Sonic 1+2, Golden Axe Warrior u.a. Dazu gibt's das Tips & Tricks-Buch für insg. 500 DM. Tel.: 07231/86385 tägl. ab 17 Uhr, fragt nach Tobias.

Verkaufe Master System mit zwei Joypads und sechs Spielen (Indiziertes Spiel, Ottifants, Champions Of Europe, Sonic, Alex Kidd, California Games), 100% OK für 210 DM. Wer es kauft bekommt ein Game Boy-Spiel gratis dazu. Tel.: 06381/6167 von 18-20 Uhr Michael.

NEO GEO

Verkaufe Neo Geo mit zwei Joyboards + Art Of Fighting 2 + Fatal Fury Special + Samurai Shodown für 750 DM. Tel.: 08282/6968 ab 18 Uhr Mustafa.

Tausche Mega Drive und Mega CD II mit sechs CDs (Paws Of Fury, Thunderhawk, Silpheed, ...), CDX-Adapter und zwei Joypads gegen Neo Geo mit zwei Spielen (Samurai Shodown, Art Of Fighting 2 oder World Heroes Jet). Tel.: 069/815730.

Neo Geo RGB US, zwei Joyboards, Fatal Fury, Samurai Shodown, Alpha Mission II, Blues Journey, alles 100% OK. Preis 999 DM. Tel.: 07304/5106 täglich ab 17 Uhr, nach Marc fragen.

Verkaufe Neo Geo + Samurai Shodown für 600 DM + zwei Joyboards, außerdem Fatal Fury Special für 150 DM und Last Resort für 150 DM, alles zusammen VB 830 DM; für Jaguar Raiden für 50 DM.

Hinterlaßt Eure Telefonnummer, rufe 100% zurück. Tel.: 08621/62795 nach Ilyas fragen.

Verkaufe für Neo Geo: Burning Fight, Mutation Nation und Eightman für je 120 DM oder Tausch gegen NAM 1975 und Last Resort, oder alles gegen World Heroes 2 Jet oder Super Sidekicks 2. Tel.: 0345/7709029.

Verkaufe Neo Geo mit zwei Joyboards + Art Of Fighting 2 + Fatal Fury Special + Samurai Shodown für 750 DM. Tel.: 08282/6968 ab 18 Uhr, nach Mustafa fragen.

NINTENDO NES

Verkaufe NES mit fünf Supergames und zwei Controllern für nur 250 DM. Tel.: 03632/50475 ab 14 Uhr Sebastian.

Verkaufe: NES-Super Set mit zehn Spielen + zwei Controllern für 160 DM! Ruft an! Tel.: 0221/706861 von 14-18 Uhr!

Verkaufe z.B. Mega Man 2+4, Wizards & Warriors III, Rescue, Goonies II, Shadowgate, Super Mario Bros. I, Jackie Chan's Action Kung Fu, Blue Shadow, Rollergames, Metroid, Swords & Serpents, Joystick, NES Advantage Board mit Turbo + Zeitlupe, Spielekoffer, Spielberater. Tel.: 02501/58613.

Verkaufe NES mit 12 Spielen (Mega Man 4, Snake Rattle'n'Roll, Life Force, Probotector, usw.), NES Advantage, Zoomer, drei Controller, Four Score (Vier-Spieler-Adapter) für zusammen 500 DM; Spiele einzeln 30 bis 50 DM. Tel.: Mo.-Fr. 09921/6301, Sa. und So. 09928/1294.

SUPER NINTENDO

Suche SNES-Spiele wie z.B. WWF Raw, Dschungelbuch, Schlümpfe, Mickey Mania, NBA Jam, Dragon, Donkey Kong Country, usw. aber auch ältere Spiele wie z.B. Top Gear 2, Secret Of Mana, Stunt Race FX, usw. Suche auch Spiele für Sega Mega Drive 32X wie z.B. Doom, Virtua Racing Deluxe, usw. Tausche auch Spiele vom SNES & Mega Drive wie z.B. FIFA Soccer '95, NBA Live '95 (Test in Mega Fun 12/94 88%), usw. C. Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin.

Verkaufe NBA Jam 80 DM, Goof Troop 70 DM, Super Mario World 40 DM. Suche Sport (Fußball)-Spiele und Rennspiele. Tel.: 040/872077 nach 14.30 Uhr.

Verkaufe SNES-/MD-Games, evtl. Tausche: Shining In The Darkness, Shining Force 1/2, Thunderforce IV, uvm.; SNES: Donkey Kong Country, Lufia The Fortress Of Doom, Final Fantasy III, Super Metroid, Legend Of The Mystical Ninja, uvm. Suche: Earthworm Jim, Robotrek, Brainlord, Street Racer, Contra Hardcorps; verkaufe auch Secret Of Mana-Soundtracks für je 80 DM (Original japanische Version); Tel.: 02522/4787 ab 17.00 Uhr.

Tausche/Verkaufe: Biete z.B. F-Zero, Mega Man X (US), Super Castlevania IV, Super Mario Kart, Aladdin, Starwing, Super Mario World. Suche Super Bomber-

einiger Spiele möglich. Tel.: 04774/1789 ab 18 Uhr, Rainer.

Kaufe/Verkaufe Spiele für SNES und Mega Drive (nur dt. bzw. PAL-Versionen). Tel.: 036840/30941 bitte erst ab 16 Uhr anrufen.

Verkaufe und tausche Spiele für SNES, Mega Drive, 3DO, Jaguar, Mega CD, 32X, CD-i, Turbo Duo, usw. Evtl. auch Kauf, auch ganze Sammlungen mit Gerät, wenn günstig. Suche vorwiegend Neuheiten. Suche 3DO PAL oder RGB mit Spielen, und Jaguar + Spiele. Tel.: 07724/7477 Martin & Moni.

Tausche Mega Drive (umgebaut) + 14 Spiele gegen SNES-Spiele. Tel.: 08161/41806.

Tausche Amiga 500, 1 MByte RAM, zwei Diskettenlaufwerke, Regler, Spiele, Zeitschriften gegen SNES-Spiele; auch Sammlungen mit Konsole. Tel.: 08161/41806.

VERSCHIEDENES

Verkaufe Hercules Super Color Monitor (14") + NES + Zapper + zwei Joypads mit Turboknöpfen + Spiele. Preis VB (Monitor noch nicht gebraucht). Tel.: 02770/1099 ab 16 Uhr Ramazan.

NES + Zapper + Joypads mit Turboknöpfen zu verkaufen. Preis VB oder Tausch gegen Mega Drive mit oder ohne Spiel. Ab 16 Uhr anrufen. **Verkaufe** Amiga 500 mit Maus, 1 MByte RAM, zwei Diskettenlaufwerke, Programmen und Spielen für VB 600 DM. Tel.: 08234/8368 bitte hinterläßt Eure Telefonnummer auf Anrufbeantworter.

Suche gut erhaltenen Flipperautomaten im Kreis Recklinghausen. Zuschriften an: Julian Weber, Rebhuhnweg 1, 45721 Haltern.

Tausche für Mega Drive dt. Earthworm Jim, Virtua Racing jp. SNES: Lock On, Raiden, Super Mario All Stars. Tel.: 07351/21242.

Verkaufe für Mega Drive Splatterhouse 2, X-Men, Strider, Lemmings, Kid Chameleon, Captain America, Streets Of Rage 2 für je 30-40 DM, und für Super Nintendo Super Probotector für 50 DM. Tel.: 04441/4258 Andre.

Verkaufe Neo Geo RGB, MAK + Warriors Of Fate (Capcom '94), 3DO RGB und PC-Engine GT Handheld + diverses Zubehör. Tel.: 02872/8411 Montags und Mittwochs ab 19 Uhr.

Tausche Amiga 500 + Turbokarte, 2 MByte RAM, CD-Rom + vier CDs, Disketten gegen SNES + Spiele oder Turbo Duo + Spiele. Tel.: 0365/4211916.

Tausche Game Boy + Tetris gegen SNES-Spiel. SNES: Tausche Super Star Wars 2 Super Empire Strikes Back US, Final Fight US, Actraiser dt., Royal Rumble dt. Mega Drive: Tausche Sonic Spinball dt., Aladdin dt., usw. Tausche auch vier Mega Drive-Spiele gegen eins von Euch!! Tel.: 05706/1338 bis bald.

Top Games-Club für Super NES, Game Boy und PC, Clubzeitschrift mit Video für 3 DM anfordern unter Tel.: 02604/8194 oder bei Daniel Wortmann, Mittelpfad 38, 56377 Nassau.

Verkaufe Mega Drive mit Urban-, Jungle-, Desert Strike, T2 US, Dragon's Fury (!) 400 DM. Mega CD, Afterburner, CDX, Thunderhawk 550 DM. SNES, Top Gear 2, Mechwarrior, Exhaust Heat, F-Zero, Action Replay Pro 400 DM. Spiele auch einzeln. Tel.: 0711/7079746.

Kaufe SNES-, NES-, Game Boy-, sowie Mega Drive-, Master-, Game Gear-Spiele, auch mit Gerät. Angebote an Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck, Tel.: 05561/3094.

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für Super NES, Mega CD, Mega Drive, Neo Geo, Turbo Duo, Jaguar, 3DO, MAK, Lynx, Game Gear, Game Boy, usw. Kaufe auch ganze Modulsammlungen. Tausche auch Konsolen. Tel.: 089/1403732.

Verkaufe + kaufe Spiele + Hardware für PC-Engine/Turbo Duo. Tel.: 02334/40198 ab 17 Uhr, Peter.

Verkaufe SNES + zwei Joypads + zehn Games (Mechwarrior) für 590 DM! Verkaufte Turbo Duo + US/Jp.-Schalter + 5-Player-Adapter + zwei Joypads + 22 Games (Operation Wolf, Cosmic Fantasy 2, Dragon Spirit) für nur 750 DM. Verkaufte auch Neo Geo-Spiele, z.B. Burning Fight 120 DM und Super Sidekicks 2 240 DM. Tel.: 07143/21585.

Turbo Duo-/PC-Engine Hard- und Software kauft und verkauft Tel.: 0212/208689 ab 17 Uhr Wolfgang.

Verkaufe/Tausche Spiele und Hardware für: Super NES, Mega Drive, Mega CD und Master System. Verkaufte auch PC Soundkarte Sound Galaxy 16, Preis nach Vereinbarung. Gratisliste: Schickt einfach einen frankierten und adressierten Rückumschlag an: Marc Slusarz, Portugieserstr. 12, 55287 Mammernheim. Legt am besten eine Liste von Euch bei!

Verkaufe und tausche Spiele für Mega Drive, SNES, Mega CD, Game Gear und Panasonic 3DO und PC-Engine. Tel.: 0511/414899.

Verkaufe für SNES: Super Contra jp., Jimmy Connors Tennis US, Super Castlevania IV-dt., Super Mario All Stars dt. sowie Adapter. Verkaufte auch diverse Mega Drive-Spiele. Verkaufte Neo Geo RGB + Samurai Shodown + NAM 1975 + Magician Lord + Joyboards + Memory Card für VB. Tel.: 07151/32132 16-22 Uhr, Sebastian.

Verkaufe/Tausche MAK-Automatenkonsole mit zwei Platinen gegen Atari Jaguar RGB/PAL oder VB 500 DM. Tel.: 06303/6147.

Tausche SNES-/Jaguar-Games! Tausche/verkaufte FM Towns Marty PAL, Sca-venger 4, Viewpoint, Truxton 2 oder Multi SNES RGB, Spiele, Zubehör. Suche 3DO, Saturn, PS-X, Jaguar. Verkauf nur gegen Vorkasse! Tausche Zeitschriften, nur komplett, z.B. Mega Fun (mit Clubmags), usw. Tel.: 07354/2873.

Verkaufe NES mit zwei Joypads und 16 Spielen, vier Spiele für SNES (z.B. Alien Vs. Predator, Race Drivin'), sechs Spiele für Mega Drive (z.B. Tazmanian, indiziertes Spiel). Tel.: 0911/6426323 ab 17 Uhr Philipp.

Suche Konsolen + Modulsammlungen. Sega Saturn/Sony PlayStation/Jaguar/Mega Drive/Super Nintendo/Game Boy/NES. Suche (fast) alles. Tel.: 04521/71497 Andreas.

Tausche Mega Drive (umgebaut) + 14 Spiele gegen SNES-Spiele. Tel.: 08161/41806.

Tausche Amiga 500, 1 MByte RAM, zwei Diskettenlaufwerke, Regler, Spiele, Zeitschriften gegen SNES-Spiele; auch Sammlungen mit Konsole. Tel.: 08161/41806.

Händlervorstellung

aRJay

JUMP ↗ RUN

Mit dem Schummelmodul Game Saver wirbelten aRJay Games/Jump'n Run nach dem selbst entwickelten Speed It Up-Bausatz fürs Super Nintendo wieder Mal gehörig Staub in der Szene auf; wir haben uns mit Ralf Wuschke, einem der Geschäftsführer des Kölner Versandhändlers, unterhalten und uns etwas genauer in der Filiale umgesehen.

So fing alles an

Gegründet wurde die Paderborner Firma aRJay Games eigentlich bereits im Juni '92 von Jörg Brinkmeyer, der sich jedoch bald mit dem Kölner Versandhändler Jump'n Run (Ralf Wuschke, Anatol Czotzki) zusammantat. Konsequenz: Aus Jump'n Run wurde ein reines Ladengeschäft, mit einem weiteren Ladenlokal in Konstanz, das im November eröffnet wurde, während sich aRJay Games weiterhin um den Versand kümmerte. Motivationsgrundlage für die Gründung war, wie so oft, der Wunsch günstiger an neue Software heranzukommen, und bald wurde aus dem Hobby ein Beruf.

aRJay Games

Mit einer eigenen Zubehörserie, wie dem Speed It Up, einem 60 Hz-Beschleuniger für deutsche Super Nintendos, bzw. dem Game Saver, einem Konkurrenzprodukt zu Action Replay & Co. samt eigener Hotline (siehe Scene-Seiten Mega Fun 1/95), das nun auch komplett in Deutsch erhältlich ist, stieg aRJay Games Anfang letzten Jahres auch in den jungen Zubehör-Markt ein. Ein Spielmobil, d.h. mobiles Studioequipment in einem umgebauten VW Bus, folgte etwas später für die SAT.1 Gameshow Gamesworld, wobei das Versandgeschäft aber deshalb noch lange nicht außer Acht gelassen wurde. Unangefochten an der Spitze rangierte '94 nach wie vor das Super Nintendo, dicht gefolgt vom Neo Geo CD, dessen erste Lkw-Lieferung binnen Stunden ausverkauft war. Das 3DO hält sich überraschend auch sehr wacker, unter "ferner liefen": Mega Drive (32X) und Jaguar. Waren im Sommer noch hauptsächlich Importspele gefragt, die zwei Tage nach dem US-Release auf Lager sind, so verlagerte sich der Schwerpunkt im Weihnachtsgeschäft eher auf deutsche Titel wie Earthworm Jim und natürlich Donkey Kong Country, das zuerst in Europa ausgeliefert wurde.

Jump'n Run

Klein, aber fein, kann man da nur sagen, das Kölner Ladenlokal ist zwar nicht allzu groß, genügend Platz für alle Neuheiten und Vorführkonsolen bleibt dennoch, und falls Kunden doch etwas Ausgefallenes wünschen, genügt ein Sprung ins Lager. Anspielen ist natürlich ebenfalls möglich, nur mit gebrauchten Spielen konnten sich die Kölner bis jetzt nicht anfreunden. Die neuen 32-/64-Bit Geräte dürfen da natürlich nicht fehlen, angefangen bei 3DO, Jaguar, Neo Geo CD bis hin zu Saturn oder PlayStation, die aRJay Games/Jump'n Run als einer der ersten Händler nach Deutschland importierte. Dementsprechend sind sich bei ihren Lieblingsspielen (fast) alle einig: Ridge Racer, Virtua Fighter, Virtua Racing Deluxe und nicht zuletzt Alien Vs. Predator (das mußte rein) finden sich ganz oben auf der Beliebtheitsskala. Ab Februar kommen zum Konsolenangebot übrigens noch PC CD-ROM Titel hinzu.

Ralf Wuschkes Wish List (nicht ganz ernstgemeint)

Durch die Bank 99%-Reviews in den Zeitschriften, um nicht ganz so abhängig von der Fachpresse zu sein, und natürlich günstigere Anzeigenpreise; definitive Liefertermine von den Herstellern, um die Kunden nicht oft von einer Woche auf die nächste vertrösten zu müssen; Beschwerden bitte nicht gleich um 10 Uhr ("Wir sind auch nur Menschen, d.h. Fehler können passieren, außerdem feiern wir gerne abends bis spät in die Nacht")

Leserhits Mega Drive

- 1 NHL '95**
(3) 4. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 2 Sonic & Knuckles**
(1) 2. Monat Jump'n Run **Sega**
- 3 Urban Strike**
(2) 3. Monat Shoot'em Up **Electronic Arts**
- 4 Shining Force II**
(1) 2. Monat Strategie **Sega**
- 5 Super Street Fighter 2**
(6) 5. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 6 FIFA Soccer**
(5) 13. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 7 FIFA Soccer '95**
(1) 1. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 8 Virtua Racing**
(4) 9. Monat Rennspiel **Sega**
- 9 Doom 32X**
(1) 1. Monat 3D-Shoot'em Up **Sega/Id Software**
- 10 Virtua Racing Deluxe 32X**
(1) 1. Monat Rennspiel **Sega**

Leserhits Alle Systeme

- 1 Donkey Kong Country**
(1) 1. Monat Jump'n Run **Nintendo/Rareware**
- 2 Super Street Fighter 2**
(1) 6. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 3 Indiziertes Spiel**
(2) 4. Monat Beat'em Up **Accclaim**
- 4 Alien Vs. Predator**
(1) 1. Monat 3D-Shoot'em Up **Atari/Rebellion**
- 5 Secret Of Mana**
(4) 4. Monat Action-Adventure **Nintendo/Squaresoft**
- 6 FIFA Soccer**
(3) 12. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 7 NHL '95**
(7) 3. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 8 Zelda III A Link To The Past**
(8) 9. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 9 Doom**
(1) 1. Monat 3D-Shoot'em Up **Id Software**
- 10 Zelda IV Link's Awakening**
(1) 3. Monat Action-Adventure **Nintendo**

Leserhits Super Nintendo

- 1 Donkey Kong Country**
(9) 2. Monat Jump'n Run **Nintendo/Rareware**
- 2 Indiziertes Spiel**
(2) 4. Monat Beat'em Up **Accclaim**
- 3 Super Street Fighter 2**
(1) 6. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 4 Secret Of Mana**
(4) 10. Monat Action-Adventure **Nintendo/Squaresoft**
- 5 Zelda III A Link To The Past**
(4) 19. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 6 Super Mario Kart**
(5) 21. Monat Rennspiel **Nintendo**
- 7 Stunt Race FX**
(7) 3. Monat Rennspiel **Nintendo/Argonaut**
- 8 Street Racer**
(1) 1. Monat Rennspiel **Ubi Soft/Vivid Image**
- 9 Super Metroid**
(3) 7. Monat Jump'n Shoot **Nintendo**
- 10 NBA Jam**
(8) 10. Monat Sportspiel **Accclaim/Iguana**



Mitmachen und gewinnen!

Schickt uns einfach eine Liste Eurer derzeitigen drei Lieblingstitel zu, um mitzumachen, einen Vordruck dazu findet Ihr im Börsenteil; und denkt bitte daran, auch Euer System anzugeben, da viele Spiele für mehrere Formate erscheinen. Diesmal verlosen wir unter allen Einsendern in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand zwei Donkey Kong Country

try fürs Super Nintendo sowie ein Pagemaster fürs Mega Drive. Der Rechtsweg ist, wie immer, ausgeschlossen. Hier noch die Gewinner der letzten Ausgabe (jeweils eine Turbo Grafx RGB mit sieben Spielen): Wolfgang Prünke aus Arnsberg, Marc Oberdorfer aus Arnegg und Wolfgang Grüner aus Solingen.

Theo KRAZ VERSAND

Virtua Racing Deluxe



Selt zwei Monaten auf dem Markt tummeln sich bereits die ersten Titel für das 32X in den Lesercharts

Charts UK (Alle Systeme)



- 1 FIFA Soccer '95**
(MD) Sportspiel **Electronic Arts**
- 2 Donkey Kong Country**
(SNES) Jump'n Run **Nintendo/Rareware**
- 3 Der König Der Löwen**
(SNES/MD/MS/GG) Jump'n Run **Virgin/Disney**
- 4 Sonic & Knuckles**
(MD) Jump'n Run **Sega**
- 5 Micro Machines 2**
(MD) Rennspiel **Codemasters**

CTW 05.12.94 (C) ELSA compiled by Gallup

Leserhits 3DO

- 1 Road Rash**
(1) 4. Monat Rennspiel **Electronic Arts**
- 2 FIFA Soccer**
(4) 2. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 3 Shock Wave**
(2) 4. Monat Shoot'em Up **Electronic Arts**
- 4 Need For Speed**
(1) 1. Monat Rennspiel **Electronic Arts**
- 5 Escape From Monster Manor**
(3) 7. Monat 3D-Shoot'em Up **Electronic Arts**

Leserhits Game Boy

- 1 Zelda IV Link's Awakening**
(1) 17. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 2 Donkey Kong**
(2) 5. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 3 Wario Land**
(4) 9. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 4 Mystic Quest**
(3) 19. Monat Rollenspiel **Nintendo/Squaresoft**
- 5 Kirby's Dreamland**
(5) 6. Monat Jump'n Run **Nintendo**

Leserhits Neo Geo

- 1 King Of Fighters '94**
(2) 3. Monat Beat'em Up **SNK**
- 2 Samurai Shodown**
(4) 16. Monat Beat'em Up **SNK**
- 3 Super Sidekicks 2**
(3) 6. Monat Sportspiel **SNK**
- 4 Viewpoint**
(1) 18. Monat Shoot'em Up **Sammy**
- 5 Last Resort**
(5) 8. Monat Shoot'em Up **SNK**

Charts USA (Alle Systeme)



- 1 Donkey Kong Country**
(SNES) Jump'n Run **Nintendo/Rareware**
- 2 Madden NFL '95**
(MD) Sportspiel **Electronic Arts**
- 3 Madden NFL '95**
(SNES) Sportspiel **Electronic Arts**
- 4 NFL Football '95**
(MD) Sportspiel **Sega**
- 5 FIFA Soccer**
(3DO) Sportspiel **Electronic Arts**

Leserhits Jaguar

- 1 Alien Vs. Predator**
(3) 10. Monat 3D-Shoot'em Up **Atari/Rebellion**
- 2 Tempest 2000**
(1) 9. Monat Shoot'em Up **Llamasoft**
- 3 Doom**
(4) 2. Monat 3D-Shoot'em Up **Atari/Id Software**
- 4 Wolfenstein 3d**
(2) 5. Monat 3D-Shoot'em Up **Atari/Id Software**
- 5 Cybermorph**
(5) 12. Monat Shoot'em Up **Attention To Detail**

Weekly Famicon Issues 23.12.94

Parodius 2

Fantastic Journey

Die traditionelle Ballerkost kommt mittlerweile fast ausschließlich aus dem Hause Konami

SUPER NINTENDO

Shoot'em Up / 1 Spieler

"We love shooting games", der Abspann spricht Bände, denn Parodius 2 - Fantastic Journey (Gokujyou Parodius) stellt beileibe nicht Konamis erstes Shoot'em Up fürs Super Nin-

ganz nette Pop'n Twinbee (Bells'n'Whistles). Kenner des ersten Teiles auf dem Super Nintendo werden natürlich gleich die Unterschiede auffallen. So sind zu den bekannten vier Charakteren weitere sieben hinzugekommen (siehe Kasten), die bisher elf Levels



Elner der neuen Endgegner

tendo dar. Kaum war Nintendo's 16-Bitter in Japan auf dem Markt, stellte die Ruckel- und Flackerorgie Gradius III im Dezember '90 auch gleich Konamis SNES-Debüt dar. Weitere Zwischenstationen waren der Klassiker Parodius - Non-Sense Fantasy (AC Parodius), das technisch überragende, aber viel zu kurze Axelay, und das

(8 MBit) sind zu acht zusammen geschrumpft (16 MBit), welche aber deutlich umfangreicher ausgefallen sind. Nach dem Abspann folgt noch eine Special Stage, in der Ihr u.a.

einen Abschiedsgruß der Entwickler unter

Beschuß nimmt. Kennzeichnend für Parodius 2 bzw. Konamis frühere

Shoot'em Ups war und ist das denkbar ausge-reifte (Glöckchen)-Extrawaffensystem. Viele alte Bekannte geben sich in dem Update wieder ein munteres Stelldichein, wie bspw. die sexy Striptänzerin

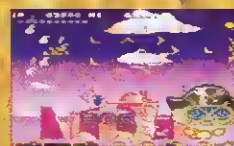


Im Vergleich

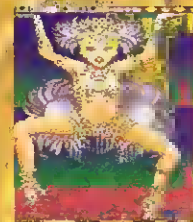
Non-Sense Fantasy VS Fantastic Journey



Das Katzenschiff ist jetzt fast doppelt so groß und als U-Boot verkleidet



Die Striptease-Tänzerin ist diesmal zwei pixelige Bildschirme hoch



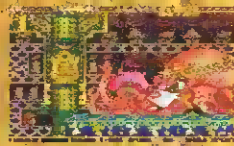
Der US-Adler im Miniformat



Altbekannt, nur mit Gradius III-Feuersbrunst, das Riesenreumschiff



Etwas beeindruckender, aber ebenso leicht zu besiegen wie im ersten Teil, der letzte Endgegner



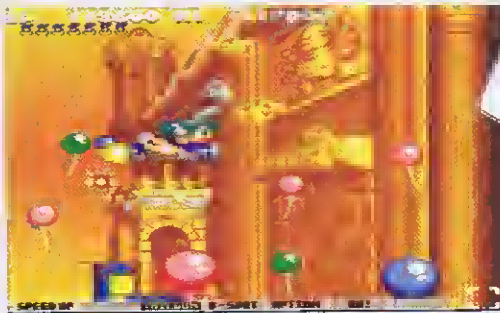
Je nach Figur (hier Vic Viper und Hikaru) bekommt Ihr einen unterschiedlichen Abspann zu sehen



Martin: Oh, wie ich sie liebe, diese guten, alten Shoot'em Ups mit traditioneller Bitmap-Grafik, gerade im Zeitalter der Full

Motion Video(clip) Mochtegern-Ballerspiele, in denen die Interaktivität selten über das Niveau der Tontaubenschießen-Disziplin in Summer Games hinausgeht. Auch wenn Fantastic Journey im Grunde "nur" ein Remix des ersten Teiles darstellt, auch wenn sich viele alte Bekannte und Abschnitte in dem Modul tummeln, auch wenn das

Super Nintendo stellenweise gehörig in die Knie geht, auch wenn das Modul zu kurz ausgefallen ist, Parodius 2 bleibt das vom Leveldesign durchdachteste, von den Ideen durchgeknallteste und grafisch bestechendste Shoot'em Up-Modul für Nintendos 16-Bitter, das dessen Soundchip zudem zum Kochen bringt; und einige Stages, wie bspw. die High Speed-Runde, sind völlig neu, die Gegner imposanter und die Charaktere zahlreicher. Konami jedenfalls bleibt die erste Adresse für Baller-Fetischisten, von denen es in Deutschland leider viel zu wenige gibt.



(zwei pixelige Bildschirme hoch), das knuddelige Katzen-schiff (diesmal als U-Boot getarnt), die knuddlige Riesenkrake (der Endgegner des ersten Teiles) oder der amerikanische Nationaladler. Zu den parodierten Titeln zählen diesmal nicht nur die Gradius-Serie und Pop'n Twinbee aus eigenem Hause, sowie Irem's R-Type, sondern auch Galaga und Tetris. Der Zwei-Spieler-Simultan-Modus des Coin-op Originals ist allerdings nicht vertreten, damit wäre das Super Nintendo auch deutlich überfordert gewesen, dafür hat Konami drei Helden in die Heimversion integriert, die nicht auf der Spielhallenpla-

Bonbonfarben bis zum gehtnichtmehr



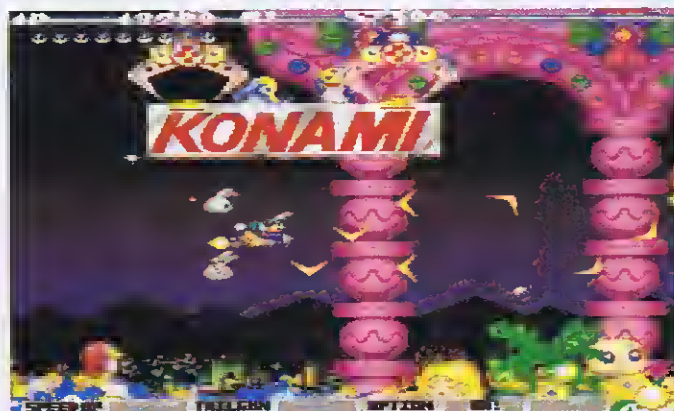
Stefan: Konami schlägt wieder zu und liefert eine Fortsetzung ihres bekannten Shoot'em Ups ab, die einen wirklich guten Eindruck hinterlassen kann. Dank der neuen Figuren und dem witzigen, zum Spielgeschehen passenden Sound, hat das neueste Konami-Produkt wieder einmal die Lacher auf seiner Seite. Auch die Grafik weiß zu gefallen, denn in punkto Abwechslung und Farbenpracht macht dieses Game fast allen anderen etwas vor. Leider trüben das von Konami schon hinlänglich bekannte Ruckeln und sogar starkes Flackern den guten Gesamteindruck; auch daß Ihr das Spiel recht schnell durchgezockt habt, trägt nicht gerade zur Langzeitmotivation bei. Trotzdem kann man jedem Parodius- und Ballerfan dieses Spiel empfehlen, da das traditionelle Shoot'em Up-Genre immer mehr verdrängt wird. Get it.

Die plenschende Nixe ist hermloser als sie aussieht



tine zu finden waren: Goemon (Mystical Ninja), Dracula (Kid Dracula) sowie Upa. Die 32-Bit Fassungen für PlayStation und Saturn unterscheiden sich spielerisch übrigens nicht nur durch den "echten" Zwei-Spieler-Modus von der 16-Bit Version, sondern auch durch eine Umsetzung des ersten Teiles, der ebenfalls auf der CD als Deluxe Pack zu finden ist.

Auch das herunterfallende Konami-Schild darf nicht fehlen



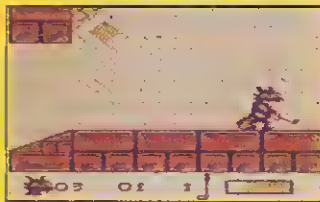
HERSTELLER: KONAMI
DATENTRÄGER: 36 MBIT-MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN, PLAYSTATION
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 8 (+1 BONUSLEVEL)
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: MEGA FUN

	schlecht	mittel	gut	sehr gut
83% GRAFIK				
82% SOUND/FX				
83% FUN				

Game Boy
Jump'n Run / 1 Spieler

Itchy & Scratchy

Fans der Simpsons kennen bestimmt die zwei schrägen Vögel, um die es hier geht. Die Rede ist von Itchy & Scratchy, die nach dem Katz-und-Maus-Prinzip nichts anderes zu tun haben, als sich gegenseitig die Köpfe



einzuschlagen. Der Spielablauf ist denkbar einfach: Die Katze Scratchy versucht mit so wenig Schlägen wie möglich einen Golfball einzulochen. Doch wie sollte es anders sein, Itchy versucht ihm einen Strich durch die Rechnung zu machen. Alle fieseren Methoden sind erlaubt, angefangen beim Golfschläger bis hin zu einer Kettensäge. Mag das Spiel anfangs noch halbwegs gefallen, wird's spätestens ab dem dritten Level öde, von der Sounduntermalung ganz zu schweigen, die von Level zu Level leiser gedreht wird. Itchy & Scratchy-Fans haben an dem Modul vielleicht noch ihre Freude, der Rest jedoch, und das ist wohl die Mehrheit, braucht diese weitere Lizenzplatte nicht. (Markus)

FUN
40%

Game Gear
Sportspiel / 1 Spieler

WWF Raw

Nach den beiden äußerst coolen 16-Bit-Versionen spendiert uns Acclaim nun also auch eine Variante für unterwegs. Insgesamt zehn der bekanntesten Wrestler wirbeln sich entweder bei einem One On One- oder Tag Team-Match durch den Ring, bei den Survivor Series treffen gar acht



Catcher nach dem Tag Team-Prinzip aufeinander. Je nach Regeln traktiert Ihr Eure Gegner solange, bis sie entweder gepint werden können oder keine Kraft mehr zum Weiterkämpfen haben. Je eine Feuertaste steht für Schläge bzw. Tritte, diverse Kombinationen lösen Special Moves aus. Leider kann das GG-Modul bei weitem nicht die Klasse der beiden 16-Bit-Vorbilder erreichen. Die Wrestler sind zu fuzzielig geraten und latschen recht träge durch den Ring. Das geringe Schlagrepertoire läßt die Kämpfe schnell nach dem ewig gleichen Muster ablaufen, von Langzeitmotivation keine Spur. Ein Zwei-Spieler-Modus hätte das Modul sicher noch etwas reizvoller gestalten können, so bleibt WWF Raw ein allenfalls durchschnittliches Vergnügen, daß nur wahre Wrestling-Fans befriedigen dürfte. (Stephan)

FUN
52%

Super BC Kid

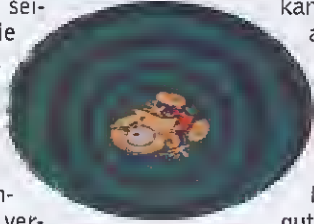
'89 feierte Bonk alias PC Kid bereits auf der guten, alten PC-Engine sein Debüt und konnte schon damals die Jump'n Run-Fans verzaubern

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

King Drool, sein Erzfeind, hat Bonk eine Falle gestellt, und ihn mit einer Zeitmaschine aus seiner Epoche geschleudert. Aus dem Zeit-Raum-Kontinuum zurückgekehrt, macht sich der hartschädliche Steinzeitmensch auf die Suche nach dem Unhold, um es ihm gehörig

nern herum. Um durch die Levels zu kommen hat der gute Bonk neben seiner Fähigkeit wie ein junger Gott zu springen auch einige Verwandlungskünste drauf. So kann er sich mit Fleischkeulen in zwei verschiedene Wut-Stadien bringen und zusätzlich mit Bonbons

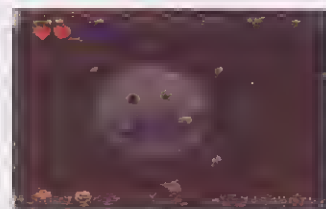


Auf dem Mond habt Ihr mit der Schwerkraft zu kämpfen

helmzuzahlen. Dabei führt ihn sein Weg nicht nur durch eine Stadt und ein Dinosaurierland auf der Erde, nein, der kleine Held stattet auch etlichen Planeten unseres Sonnensystems einen Besuch ab und schlägt sich mit den dortigen Bewoh-



Der erste Endgegner ist noch kein Hindernis



Der zweite Endgegner begegnet Euch in einem Dinosauriermagen

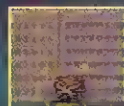
seine Größe beeinflussen. Ohne diese Fähigkeiten käme unser Held allerdings auch keine zehn Meter weit, denn der Feind und üble Fallen lauern überall. Neben seiner guten Beinmuskulatur kann Bonk noch seine Sprunghöhe mit Trampolins verbessern, die als Pflanzen getarnt sind; und sich, falls nötig, an andere Orte transportieren lassen. Natürlich steht Euch auch eine Energieleiste in Form von Herzen zur Verfügung, die im Laufe des Abenteuers noch ausgebaut werden kann.



In dieser Bonusrunde hüpfst Ihr auf Wolken Richtung Ausgang

Bonks Verwandlungen

Mini



Normal



Riese



Stefan: Hudson Softs Super BC Kid kommt, wie Philipp schon beim ersten Anblick des Spieles bemerkte, um mindestens zwei Jahre zu spät auf den Markt. Zugebenermaßen macht Bonk auch heute noch Spaß, technisch ist es aber nicht mehr ganz up to date, auch wenn die Grafik und die Musikstücke noch recht gut

rüberkommen. Natürlich hat der kleine Steinzeit-Held mit seinen Verwandlungskünsten, sowie den Bonusräumen und versteckten Runden schon einiges zu bieten, so daß er sich noch im oberen Mittelfeld der Jump'n Run-Liga ansiedeln kann; gegen Spitzentitel wie Shiny Entertainments Earthworm Jim oder Nintendos Donkey Kong Country kann der Steinzeitknill aber nicht ankämpfen.

HERSTELLER: RUOSON SOFT
DATENTRÄGER: 12 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: GAME BOY
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: ORDER IN TIME

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
71% GRAFIK				
65% SOUND/FX				
70% FUN				

'DIES ist das beste Videospiele aller Zeiten'

sagt ROBERT Zengerle,
Redakteur VIDEO Games



**EARTHWORM
JIM™**

Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™





X-Men

Mutant Apocalypse

... die furchtlosen
Fünf in einem action-
reichen Final Fight-/
Street Fighter II-Mix

Charaktere durchspielen, wobei die erste und siebte Mission für jeden Charakter ein anderes Leveldesign bietet. Spielerisch ähnelt das Modul in erster Linie Capcoms Klassiker Final Fight, sprich, in zumeist horizontal scrollenden Abschnitten müßt Ihr springender- und kämpfenderweise die Levels durchqueren. Neben ihren normalen Techniken verfügen die fünf Recken allerdings noch über zusätzliche Special Moves a la Street Fighter II. So kann Cyclops bspw. durch die bekannte Vierteldrehung seinen gefürchte-



Ulf: Capcom kann es einfach nicht lassen: Nach der Wrestling-Schlacht Slam Masters werden nun auch die Marvel-Stars "verstreetfightert". Daß die Programmierer durchaus ihr Handwerk verstehen, sieht man schon an den recht großen Sprites und den guten Hintergründen. Trotzdem kann ihr neuestes Werk nicht auf ganzer Linie überzeugen. Zum einen wirkt das 16

MBit-Modul streckenweise etwas unfair, da Eure Energieleiste bspw. durch einen Schlag eines Endgegners mitunter fast halbiert wird, zum anderen fehlt dem Leveldesign die Durchdachtheit früherer Capcom-Titel. Zugegebenermaßen wurde das Schlagrepertoire neben den Standardtechniken um bewährte Special Moves erweitert, X-Men bleibt im Grunde aber trotzdem ein weiterer, wenn auch hammerharter Final Fight-Verschnitt.

SUPER NINTENDO

Beat'em Up / 1 Spieler

Die X-Men, fünf knallharte Mischungen aus Menschen und Mutanten, sehen einer ihrer schwersten Aufgaben entgegen: Auf der kleinen Insel Genosha werden schon seit geraumer Zeit Mutanten erzeugt. Bislang war das kein Problem für die Menschheit, doch seit kurzem hat dort ihr uralter Erzfeind

Harte Burschen

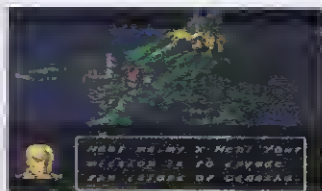


Omega Red: Dieser Obermوت aus dem fünften Level sollte am besten mit Beast bekämpft werden. Laßt Euch auf keinen Nahkampf ein!



Juggernaut: Der schwerfällige Brocken ist leicht auszutricksen: Springt von der Plattform aus einfach über seinen Uppercut und verprügelt ihn von hinten mit drei Schlägen

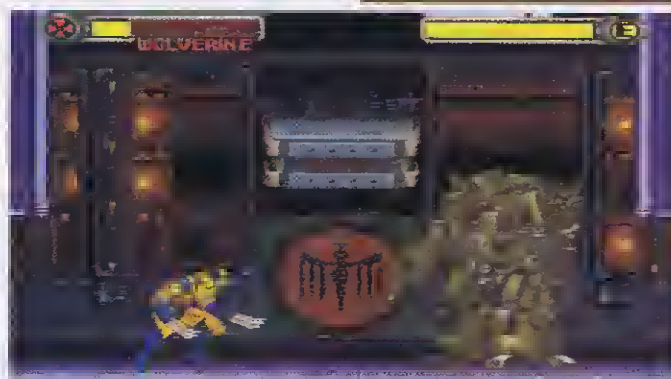
Apocalypse das Kommando übernommen und plant nun mit dieser Armee die globale Eroberung. Daher muß die Insel möglichst schnell eingenommen werden, um noch Schlimmeres zu verhindern. Im Spiel könnt Ihr die Invasion immer mit einem der fünf



Euer Kommandeur Xavier erklärt Euch vor jeder Mission die Aufgabenstellung



Bei diesem fliegenden Einsitzer müßt Ihr den Piloten mit drei Schlägen außer Gefecht setzen



Solche dicke Blechbüchsen sind meistens schwer zu knecken

Die X-Men Crew



Psylocke: Sicherlich die schnellste im Feld, dafür trägt die Lady aber weniger Schläge als Ihre Kollegen. Ihren prekisen Fußfeiger führt sie in beide Richtungen aus



Cyclope: Seine Panzerung ist sehr ordentlich, und mit seinem roten Laserstahl kann er Barrikaden mühelos wegprengen



Wolverine: Er kann als einziger an Wänden entlanglaufen. Seine Krallen sind zudem eine tödliche Waffe



Gambit: Er verfügt über eine gute Beweglichkeit und kann seine Feinde mit dem Streuschuß gut auf Distanz halten

Beast: Der kräftigste, aber auch schwerfällige Kämpfer von allen. Praktischerweise kann er auch an den Decken spezieleregehen



STELLER: CAPCOM
TRÄGER: 16 MBIT-MOUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN/MEGA DRIVE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 16
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: ORDER IN TIME



Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN

Disney's "Der König der Löwen" zeigt den Zauber und das Geheimnis Afrikas durch die Geschichte von Simba, einem Löwenkind, das vor der Herausforderung des Erwachsenwerdens steht. Jetzt kannst Du mit diesem Videospiel an dem Abenteuer teilnehmen. In die Wildnis verjagt von seinem bösen Onkel Scar findet Simba Zuflucht bei

Pumbaa dem Warzenschwein und Timon der Meerkatze, bei denen seine Ausbildung beginnt. Bewältige die abscheulichen Hyänen auf dem Elefantenfriedhof. Entkomme den trampelnden Hufen der stampfenden Eleus und kämpfe Dich durch 10 Ebenen, um sicherzugehen, daß Simba seinen rechtmäßigen Platz als König der Löwen einnimmt.



© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
BÖRSELSTR. 16B 22765 HAMBURG

MEGA DRIVE

Disney
SOFTWARE

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY™

SEGA
Master System

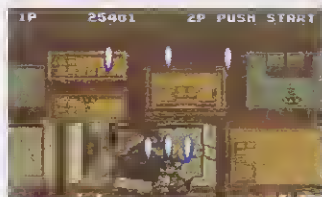
SEGA
GAME GEAR

Aero Fighters

SUPER NINTENDO

Shoot'em Up / 1-2 Spieler

In den Spielhallen bereits ein Oldie, erschien vor kurzem der zweite Teil von Aero Fighters auf dem Neo Geo. Wie so oft stürzt Ihr Euch in einen heldenhaften Kampf gegen Aliens, die aus welchen Gründen auch immer danach trachten die Menschheit zu unterjochen; im Einzelspieler-Modus könnt Ihr unter vier Piloten wählen, zu zweit gleichzeitig stehen Euch deren acht zur Verfügung, jeder mit einem anderen Flugzeug und dementsprechend anderen Waffen bzw. Special Attacks. Spielerisch gesehen erweist sich dieser Vertikal-Shooter



Gegenüber der NG-Version kaum grafische Unterschiede

als solide, lediglich wenn sich sehr viele Sprites auf dem Bildschirm tummeln ruckelt es ein wenig. Die Obermotze sind teilweise ganz schön harte Brocken, doch verzwei-



Die Endgänger sind recht imposant aufgemacht

eln werdet Ihr deshalb nicht, da der Schwierigkeitsgrad recht fair angesetzt wurde; für Baller-Fans angesichts der derzeitigen Masse (?) an Neuerscheinungen durchaus interessant. (Markus)

HERSTELLER:	MC O'RIVER
DATENTRÄGER:	MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	7 (+1 BONUSLEVEL)
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	DYNATEX

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
63%				GRAFIK
59%				SOUND/FX
65%				FUN

Jurassic Park 2

Leider konnte diesmal kein Dino-Film aus dem Hause Spielberg als Vorlage erhalten, stattdessen übernahm Ocean den Regie-Part

SUPER NINTENDO

Jump'n Shoot / 1-2 Spieler

In dieser Fortsetzung schlüpft Ihr in die Rolle des neuen Jurassic Park-Besitzers, der sich gleich mit zwei dicken Problemen herumschlagen muß. Zum einen sind die meisten Dinos aus ihren Gehegen ausgebrochen und, viel schlimmer, eine krit-



Fünf Missionen können anfangs ausgewählt werden, allerdings gibt es während einer Runde auch Zwischenmissionen, die sofort erledigt werden müssen

minelle Organisation namens Biosyn hat die gesamte Insel mit ihren Leuten überschwemmt, um das äußerst gewinnträchtige Klonen der Urzeit-Echsen auszuspionieren. Entweder alleine oder zu zweit versucht Ihr zu retten, was noch zu retten ist. Dazu dürft Ihr aus fünf Missionen frei wählen, eine zusätzliche erst, nachdem alle erfolgreich beendet wurden. Je nach Auftrag bekommt Ihr es vorrangig mit menschlichen oder tie-

Extras

	Schlüssalkarte: Öffnet Türen in der Biosyn-Zentrale
	Enargie: Für die anargelosen Brutkästen
	First Aid: Frischt die Labansanargie auf
	Munition: Bevor Ihr dieses Symbol sammelt, müßt Ihr erst die gewünschte Waffe installieren



Stephan: Jurassic Park 2 hätte durchaus ein Hit werden können, wären die Entwickler beim Schwierigkeitsgrad nicht von allen guten Geistern verlassen gewesen. Ein mickriges Leben und keinerlei Möglichkeit zum Zwischenspeichern, Frust, ich komme. Trotz dieses schwerwiegenden Fauxpas konnte ich anfangs nur schwer von diesem Modul lassen, da Spieldesign und Gameplay ansonsten professionell in Szene gesetzt wurden. Vom exzellenten Dolby Surround-Sound, der mit psychedelischen Klängen und bombastischen FXs für mächtig Atmo-

sphäre sorgt, über die exakte Steuerung bis hin zu den abwechslungsreichen Grafiken gibt's fast nichts zu nörgeln, einzig ein paar unfaire Stellen müssen in Kauf genommen werden. Der Zweispieler-Modus gewinnt durch die Möglichkeit, seine Lebensenergie aufteilen zu können, zusätzlich an Reiz, mit dem richtigen Hoschi an der Seite sind so die Erfolgsaussichten etwas höher. Alles in allem ist dieses Update aber ein Jump'n Shoot, das nur den härtesten Zockern ans Herz gelegt werden kann, Otto Normalverbraucher warten lieber auf den zweiten Kinofilm.



Den T-Rex in der zweiten Mission müßt Ihr auf Abstand halten

rischen Feinden zu tun, für beide "Gattungen" seid Ihr mit entsprechender Bewaffnung ausgerüstet, natürlich mit unterschiedlicher Durchschlagskraft. Da Ihr auch jederzeit den Gesamtbestand des Jurassic Parks im Auge behalten müßt, werden die Dinos, außer Raptor und T-Rex, so weit als möglich nur betäubt, Menschen dagegen ins Nirwana geschickt. Schon im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade geht's enorm zur Sache, daher solltet Ihr mit Eurer Munition vorsichtig um-



Im Zweispieler-Modus dürft Ihr Eura Labansanargie bei Bedarf aufteilen

gehen und die spärlichen Extras sinnvoll aufsammeln. Dies ist umso wichtiger, da Ihr nur ein einziges Leben verbraten dürft und die Entwickler zudem auf Continues oder gar ein Passwort großzügig verzichtet haben.



HERSTELLER:	OCEAN
DATENTRÄGER:	MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT:	GAME BOY
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SAUSCHWER
LEVELS:	6
BESONDERHEITEN:	DOLBY SURROUND
CA. PREIS:	149,-DM
MUSTER VON:	HIGH SCORE GAMES

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
74%				GRAFIK
77%				SOUND/FX
71%				FUN

WCW Superbrawl Wrestling

SUPER NINTENDO

Sportspiel / 1-4 Spieler

Vader, Ron Simmons, "The Natural" Dustin Rhodes, Barry Windham, Sting, Flyin' Brian Pillman, Ricky "The Dragon" Steamboat, Johnny B. Badd, Ravishing Rick Rude, "Nature Boy" Ric Flair, Rick "Dogface Gremlin" und Scott Steiner haben alle eines gemeinsam: Sie wrestlen in der WCW. Für die Umsetzung dieses Moduls rund um die zweitgrößte Wrestling-Liga der USA sind die Australier Beam Software

verantwortlich, die zuvor u.a. schon Hits wie Shadowrun oder Mechwarrior programmierten. Ganze vier Spieler (vorausgesetzt Ihr nennt das Multitap Euer Eigen) können an der Wrestlingschlacht teilnehmen (auch Tag-Team-Matches sind möglich). Spielt Ihr



Philipp: Bei Landstalker mag eine isometrische Darstellung ja noch angehen, bei einem Wrestling-Spiel nervt sie nur noch. Besonders, wenn die Steuerung für die Kämpfer nicht ausreichend differenzierbar ist. Weitere Kritikpunkte: Wrestlinggurte, die sich ständig bewegen, Zuschauergeräusche, die die Sprachausgabe überlagern, Animationen und

Vorspiegelung falscher Tatsachen: Die Anleitung präsentiert sieben Seiten (!) Moves, die größtenteils dank der schwammigen Steuerung nicht ausgeführt werden können, vielen Dank. Superpeinlich ist auch noch der folgende Bug: Ihr könnt durch Verlassen des Rings einen Rundlauf mit Eurem Gegner starten, der solange andauern kann, bis Ihr wieder volle Energie habt (dasselbe gilt natürlich auch für den Computer!); und wenn sie nicht gestorben sind, dann wrestlen sie noch heute...

allein gegen den Computer, habt Ihr die Wahl zwischen einem Single Event, einem Turnier oder der Ultimate Challenge. Im Turnier-Modus bekommt Ihr im Verlauf ein

Passwort, das es Euch ermöglicht, später genau an der Stelle wieder einzusteigen, an der ihr abgebrochen hattet.

HERSTELLER:	FCI/BEAM
DATENTRÄGER:	MOUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR
LEVELS:	ENTFÄLT
BESONDERHEITEN:	PASSWORT/SUPER MULTITAP
C.A. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	ORDER IN TIME

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
61% GRAFIC				
44% SOUND/E				
45% FUN				

GAMESTORE

Spieland durchs Leben!

Die richtige Wahl

0201 / 77 72 25

WAS WIR SONST NOCH BIETEN !!!

- Top Service - Riesenauswahl - Geräteumbauten
- ständig gebrauchte Games**

-täglich frische NEUHEITEN für

**SNES * MD * MCD * JAGUAR * 3 DO * SONY
NEO GEO CD * SEGA 32 X * IBM PC**

LADENLOKALE

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 77 72 25

DÜSSELDORF

Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 164 94 09

100%



**SEGA MAGAZIN - DAS ULTIMATIVE
MAGAZIN FÜR ALLE SEGA-SYSTEME.**

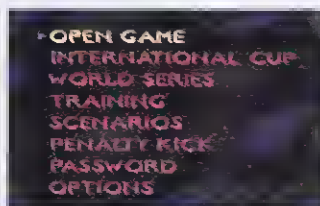
International Superstar Soccer

Was die Japaner auch anpacken, irgendwann schaffen sie immer den Durchbruch, und setzen neue Maßstäbe; in Sachen Konsolenfußball sicher kein leichtes Unterfangen, denn da steht mit EAs FIFA Soccer ein besonders dicker Brocken im Weg

SUPER NINTENDO

Sportspiel / 1-2 Spieler

Die Weltmeisterschaft haben wir schon lange hinter uns gelassen, ebenso die zahlreichen schlechten und durchschnittlichen Fußball-Spiele, und trotz alledem schickt Konami International Superstar Soccer auf den Platz um dem Tabellenführer das Fürchten zu lehren.

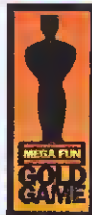


Das Optionsmenü ist eher zweckmäßig aufgebaut



Vor dem Anstoß tauschen die Spiel-führer Wimpel und bestimmen denech mit einer Münze das Seitenrecht

Noch bevor Ihr ein Match beginnt, solltet Ihr im Trainings-Mode Eure Fingerfertigkeit in Bezug auf Dribbeln, Passen, Schießen, Verteidigung und Eckstoß üben, um Eurem Computer- oder menschlichem Gegner das Fürchten zu lehren. Durch verschiedene Schwierigkeitsgrade kommt so schnell keine Langeweile im Trainingscamp auf. Ist man dann endlich mit sich selbst zufrieden oder besitzt man bereits mehrwöchige Konsolen-Fußball-Erfahrung, kann man fortan ein Freundschaftsspiel, ein WM-Spiel, eine World Series oder



ein Elfmeterschießen bestreiten. Als besonderes Schmankerl haben die Designer den Szenario-Modus integriert, in dem man wichtige, bereits angelaufene Spiele selbst entscheiden kann. Unter drei Schiedsrichtern, Carlos dem Strengen, Heinz dem Gerechten, und Tanaka dem Wegseher, kann man wählen. Von den Angriffs- bis hin zu den Abwehrspielern kann die Taktik bestimmt werden. Aber auch die Spielregeln sind up to date, wie das bspw. die integrierte Rückpaßregel beweist; kommen wir nun zur technischen Seite die durch das butterweiche Scrolling, gefungene Animationen und die realitätsnahe Soundkulisse rundum gelungen ist. Bei der Steuerung wünscht man sich des öfteren noch ein paar Zusatzfinger, denn fast alle Tasten wurden belegt. Betrachtet man dies jedoch



26 Nationalmannschaften stehen zur Wahl



Vor und während der Spiele könnt Ihr jederzeit auswechseln



Die Torhüter halten durch die Bank relativ gut, ein ums andere mal gehen dann aber doch wieder die unmöglichsten Dinge rein



Beim Elfmeterschießen wird auf eine 3D-Perspektive umgeschaltet; nach dem Schuß wird die Aktion nochmals aus der normalen Sicht gezeigt



Stephan: "Ein Soccer-Game aus dem Land der aufgehenden Sonne soll meinem geliebten FIFA Soccer gefährlich werden? No way man!", so dachte ich noch kurz vor dem Einschalten. Doch binnen Sekunden war mir klar, eines der besten Konsolen-Sportgames überhaupt in den Modulschacht gesteckt zu haben. Die Konami-Jungs haben eine derart kompetente Simulation auf die Beine gestellt, da werden selbst EAs Sportprofis kurz, aber heftig, schlucken müssen. Die extreme Detailverliebtheit kommt vor allem bei den Spielerfiguren zum Tragen. Ich habe fast in die Hose gemacht, als bei den Bulgaren plötzlich Jordan Letschkov mit seiner Mönchsglatze über den Platz wuselte, Kolumbiens Valderama mit seiner Überwolle ist ebenfalls nicht der schlechteste (der faule Sack ist schon nach der ersten Halbzeit völlig platt!). Jetzt fragt Ihr Euch vielleicht, was labert der sich hier einen über die Spieler ab, wie ist das SPIEL?! Ich will es mal so beschreiben: Wer sich von Euch nicht zu den in den Sessel furzenden Fernsehsportlern zählt, sondern schon mal selbst das runde Leder über den Platz gekickt hat, der kommt an International Superstar Soccer nicht vorbei, weil es technisch brillant ist, weil es genauso perfekt spielbar ist wie es aussieht, weil es unglaublich realistisch ist, weil es eine tolle Atmosphäre vermittelt, weil es auf sehr lange Sicht motiviert und weil Konami viel Kohle verdienen will, und die sei ihnen diesmal gegönnt.



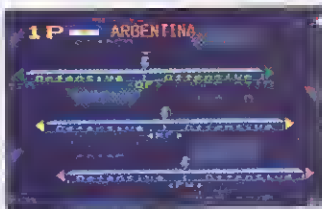
Je nach Wetter ändert sich auch das Ballverhalten, auf Schnee bspw. sind weite Pässe besonders riskant



Uwe: Wow, welch ein Feeling. Neben FIFA Soccer ist International Superstar Soccer mein persönlicher Favorit in Sachen Fußball, denn hier hat man nicht das Gefühl ein Soccer-Game von der Stange zu kaufen. Die technische Überlegenheit und die Liebe zum Detail sorgen schon nach wenigen Minuten für die richtige Fußballstimmung. Allzu gerne

versucht man mit immer durchdachteren Spielzügen die gegnerische Mannschaft auszuspielen, und oft kommt es dann zu nervenaufreibenden Torraumszenen, die meist nur ein gekonnter Befreiungsschlag beenden kann. Der anspruchsvolle, wählbare Schwierigkeitsgrad sowie die intelligenten Computergegner lassen da keine Zweifel offen: Mein persönliches Passwort, das ich mir nach stundenlangem Test gebe, lautet kurz - zum "VOLLTREFFER".

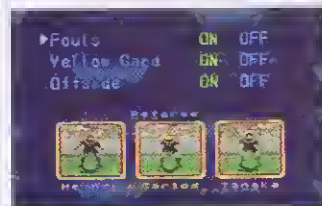
Optionen



Ähnlich wie bei FIFA habt Ihr die Möglichkeit, den drei Mannschaftsteilen genaue Verhaltensweisen mit ins Spiel zu geben



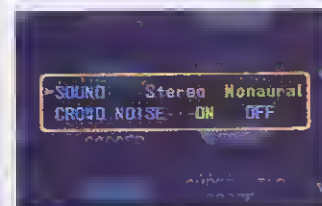
Neben dem Wetter könnt Ihr sogar das Regenmuster bestimmen. Letzteres hat natürlich auf das Spiel keinerlei Auswirkungen, ist aber ein netter Gag



Drei Schiris stehen zur Wahl, deren Strenges zwischen Iesch und gnadenlos schwankt



Auch die Trikottfarben können nach Belieben geändert werden, bei Nationalmannschaften jedoch ein wenig überflüssig



Schaltet Ihr die Crowd Noise-Option aus, werdet Ihr von den Zuschauern nicht mehr angefeuert

aus einer anderen Perspektive, so offenbaren sich dadurch reifere Spielzüge, die zugegebenermaßen erst nach etwas Übung zustande kommen. Ein Radar sorgt für schnelle Konten und geschicktes Aus-



Neben optischen Spielerelen werden Tore auch akustisch durch ein lang anhaltendes "Goal" versüßt

manövrieren. Wichtige Persönlichkeiten wie Ruud Gullit auf holländischer Seite und Rudi Völler für Deutschland, die nicht nur optisch sofort auffallen, lassen die Sorgfalt erkennen, die Konami walten ließ. So sind nahezu alle Schußvarianten wie Fallrückzieher, Flugkopfbälle bis hin zu Hackentricks möglich. Konami muß auch einen guten Draht zu Petrus haben, denn auf Knopfdruck lassen sich Wetterverhältnisse wie Schnee, Sonnenschein und Regen einstellen.



Die Trainingsoption umfaßt fünf Disziplinen und kann im Schwierigkeitsgrad fein abgestuft werden

Im Strafraum geht's meist hoch her, da der Torwart den Ball oft nur abklatschen kann und die Verteidiger mit Abwehraktionen vorsichtig sein müssen, um keinen Elfmeter zu riskieren



Die Steuerung

Bei International Superstar Soccer ist es sicher nicht verkehrt, einmal etwas ausführlicher auf die Steuerung einzugehen, da diese durch die Vielzahl der Möglichkeiten relativ anspruchsvoll ist und dadurch manch einen wieder vorschnell resignieren läßt. Schauen wir uns die Funktionen kurz im Überblick an, beachtet dabei jedoch, daß wir uns an der vorgegebenen Tastenbelegung orientieren.

B-Taste: Bei Ballbesitz wird ein kurzer flacher Paß ausgelöst, die Konsole sucht sich den am günstigsten stehenden Mitspieler aus, der nicht unbedingt in der Verlängerung der Laufrichtung stehen muß. In der Verteidigung könnt Ihr in unmittelbarer Nähe des Gegners diesem den Ball auf faire Art abnehmen, was jedoch nur bei geschicktem Stellungsspiel gelingt. Wollt Ihr einen Hackentrick ausführen, müßt Ihr zusätzlich das Steuerkreuz nach hinten drücken. Hat der Torwart den Ball, könnt Ihr in mit dieser Taste abwerfen.

A-Taste: Hier schlägt Euer Spieler einen weiten hohen Paß, dessen Länge durch die Dauer des Drückens variiert werden kann. Es ist jedoch ratsam, kurz davor einen Blick auf das Radar zu werfen, denn wenn Eure Spieler alle gedeckt oder in Nähe der Außenlinien stehen, ist der Ball meist verloren. In der Abwehr grätscht Ihr dem Gegner in die Beine, was jedoch ebenfalls mit etwas Vorsicht getan werden sollte. Aktionen von hinten werden von jedem Schiri gepfiffen, je näher das Foul am Strafraum geschah, desto höher ist auch die Wahrscheinlichkeit eine Karte zu kassieren. Der Torwart schlägt mit der Taste den Ball aus der Hand.

Y-Taste: Durch dauerhaftes Drücken könnt Ihr Eure Spieler merklich beschleunigen. Der Ermüdungsfaktor wächst natürlich proportional mit der Anzahl der Sprints, zudem ist die Ballkontrolle durch das schnellere Tempo nicht mehr ganz so einfach. Kleiner Tip: Rücklen Euch die Abwehrspieler zu nahe auf die Pelle, geht einfach kurz von der Taste, schlägt einen Haken und beschleunigt wieder, schon habt Ihr ein wenig Platz.

X-Taste: In Strafraumnähe schießen Eure Spieler automatisch aufs Tor, die Flugbahn des Balles kann nachträglich über das Steuerkreuz beeinflusst werden. Ab einer bestimmten Entfernung, sagen wir ab da wo kein normaler Mensch mehr aufs Tor schießen würde, könnt Ihr den Schuß auch als Flanke in Laufrichtung benutzen, die Höhe und Weite wird wieder durch die Länge des Gedrückthaltes bestimmt. Des weiteren werden über diese Taste Kopfbälle oder Fallrückzieher ausgeführt, abhängig davon, wie Euer Akteur zum Ball steht.

R-Taste: Wechselt zum ballnächsten Spieler.

L-Taste: Ausführen der eingestellten Strategien.

Der Szenario-Modus



Hier habt Ihr die Möglichkeit in eines von neun Spielen einzustiegen. Derunter ist z.B. auch die Begegnung Deutschland - Bulgarien. Ihr übernehmt nun die Kontrolle der bulgarischen Kicker und versucht den momentanen 0:1 Rückstand aufzuholen, irgendwie kommt mir das aber bekannt vor... Sobald Ihr eine Aufgabe erfüllt habt, bekommt Ihr ein Passwort, um euch zu einem späteren Zeitpunkt wieder einzustiegen zu können.



HERSTELLER: KONAMI
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: KONAMI

schlecht mittel gut sehr gut super
87% GRAFIK
84% SOUND
90% FUN



Dragon View

Mit dem inoffiziellen Nachfolger von Infogrames Drakkhen beweist Kemco, daß sie auch mit dem RPG-Genre gut vertraut sind

Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Helden Alex, der als Waisenkind nur von einem Magier und einem Krieger erzogen wurde. Eure Aufgabe ist, wie schon so oft, Eure Freundin aus den Händen eines bösen Schurken zu befreien. Während die Story nicht unbedingt etwas Neues darstellt, haben die Entwickler in den Spielablauf deutlich mehr innovative Ideen einge-

SUPER NINTENDO
Rollenspiel / 1 Spieler

bracht. So verfolgt Ihr die Kampf- bzw. Dorfszenen aus einer horizontalen Perspektive a la Exile, während Ihr die Oberwelt in 3D durchlauft, und dort allerhand versteckte Extras und Dungeons auffindet. Die Kampfszenen ähneln zwar mehr einem Actionspiel wie Knights Of The Round,



Markus: Konnte ich mich mit dem Vorgänger weniger anfreunden, so entpuppt sich Dragon View als durchaus gelungenes RPG. Da die Spielbefehle sehr einfach zu handhaben sind, ist die Spielbarkeit sehr gut, und Dragon View weiß auch auf lange Sicht hin zu motivieren. Ein besonderes Lob verdient die Grafik, da die Spi-

tes in den Kampf- bzw. Dorfszenen verhältnismäßig gut animiert sind. Allein die actionlastigen Kämpfe machen schon sehr viel Spaß, so daß auch RPG-Laien vorwärtskommen. Einziges Manko bleibt die 3D-Ansicht in der Oberwelt, bei der die Orientierung ab und zu schwerfällt, und auch kleine Grafikfehler vorhanden sind; Dragon View ist für Einsteiger wie RPG-Fanatiker gleichermaßen geeignet.



Die Kampfsequenzen sind gut in Szene gesetzt

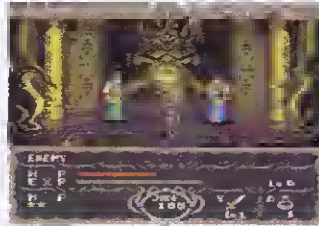


Bild links: In der Kirche werdet Ihr geheilt, erhaltet nützliche Hinweise und könnt abspeichern

doch sonst ist alles Genre-typisch geblieben, d.h. Ihr bekommt für alle besiegten Gegner Erfahrungspunkte, durch die Euer Held Schritt für Schritt stärker wird. In den Dörfern geben Euch die Einwohner nützliche Hinweise, Ihr könnt dort aber auch Extras, wie Waffen oder Potions, kaufen.

HERSTELLER:	KEMCO
DATENTRÄGER:	32 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:	BATTERIE
CA. PREIS:	149,- DM
MUSTER VON:	ORDER IN TIME

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
72% GRAFIK				
68% SOUND/EX				
75% FUN				

Hebereke's Popoon

Tetris Goes Japan oder: Warum ich dankbar bin, daß das Original aus Rußland kommt...

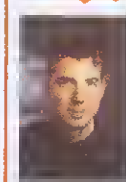
SUPER NINTENDO
Denkspiel / 1-2 Spieler

Die Faszination, bunten Körpern beim Fallen und Stapeln behilflich zu sein, war Geburtshelfer für einige Wagenladungen voll Tetris-Varianten, angeführt vom genialen Original aus der ehemaligen UdSSR. Hebereke's Popoon variiert eher in den Bereich des Spieles Klax, welches auf dem Lynx und der PC-Engine größere Fangemeinden rekrutieren konnte. Vier verschiedene bunte Bälle können jeweils im Duo aufs Spielfeld geschickt und vertikal, horizontal oder diagonal ange-

ordnet werden, um hoffentlich zu zerplatzen. Jede der vier anwählbaren "Spielfiguren" hat spezielle Taktiken, um einen Angriff auf seinen Gegner zu starten, denn die Puzzle-Schlacht wird immer gegen ein Gegenüber gespielt. Wie bei jedem Vertreter dieses Genres müßt ihr verhindern, zuviele Bälle im eigenen Feld zurückzulassen, und könnt mit



Auf der Karte bewegt Ihr Euch von Level zu Level

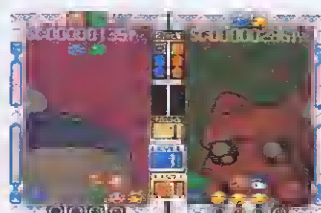


Götz: Irgendwo im Lande der aufgehenden Sonne muß ein Typ 'rumhüpfen, der für all diese dumpfbackigen, großäugigen und nasenlosen Comicfiguren verantwortlich ist, die uns seit Heidis Erstaussstrahlung quälen. Einer seiner engen Verwandten hat scheinbar dieses potentielle Wurfgeschloß verbrochen, welches ein Aufguck des seit Aonen bekannten Tetris aus dem kalten Rußland sein will. Die "poesiereiche" 1:1 Japa-

nisch-Deutsch übersetzte Anleitung preist "Comic"-Grafiken an, welche das Niveau einer zum Videospiel mutierten Nullnummer aus dem RTL2-Vormittagsprogramm besitzen, die eingestampft werden mußte, weil sie gegen die Genfer Konventionen verstieß. Nachdem ich das mit Gewalt auf Eigenständig getrimmte Spielprinzip begriffen hatte und das heftische Geschehen auf dem Bildschirm, gepaart mit einem fiesem Geplärre, das sich Sprachausgabe schimpft, auch zum Heulen fand, will ich nun jemandem wirklich weh tun.

einer Spezialattacke Eure Spielfläche wieder leerfegen oder den Gegner mit einer Masse lustiger Konterfeits zur Weißglut treiben. Nebenbei könnt ihr neben dem Story- und dem Solo-Spieler-Modus

auch ein Acht-Spieler-Turnier anwählen.



Klax in 2D

HERSTELLER:	SUNSOFT
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR
LEVELS:	ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	149,- DM
MUSTER VON:	MTSUI

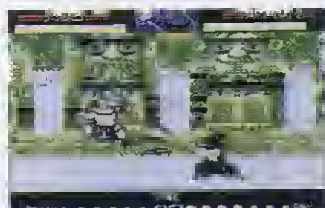
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
38% GRAFIK				
45% SOUND/EX				
47% FUN				

Samurai Shodown

SUPER GAME BOY

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Sicherlich werdet Ihr Euch fragen wie es möglich ist, ein 118 MBit Neo Geo-Spiel auf den Game Boy umzusetzen, doch Takara belehrt uns eines besseren. Alle 12 Kämpfer des Originals sind mit von der Partie, vom Samurai Haohmaru über den Ninja Galford bis hin zum Mutanten Genan, der Feinden mit seinen Scherenhänden den Garaus macht. Löblich bei der Umsetzung ist natürlich, daß nahezu alle Special Moves übernommen wurden, schade nur, daß die Sprites etwas arg zusammengeknusprelt sind. Auf dem Super Game Boy sieht die Sache schon ganz anders aus, nur daß hier auf einen zusätzlichen Rahmen verzichtet und "nur" die Grafik etwas bunter gestaltet wurde. Die langen Wartezeiten nach einer Runde zwecks Punkteabrechnung nerven aber ziemlich; mangels ordentlicher Alternativen sind Prügel-Fans mit Samurai Shodown auf dem Game Boy jedoch bestens bedient. (Markus)

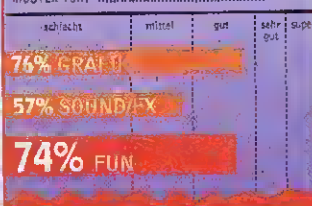


Die Special Moves wurden allesamt gut in Szene gesetzt und gehen relativ locker von der Hand



Leider gibt es nur eine Schlag- und Tritt-Variante pro Kämpfer

HERSTELLER:TAKARA
DATENTRÄGER:4 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT:300/MCD D/GG
SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
LEVELS:13 (+ 1 BONUSKÄMPFER)
BESONDERHEITEN:SUPER GAME BOY
CA. PREIS:69, DM
MUSTER VON:MITSUBISHI



NBA Jam

GAME BOY

Sportspiel / 1 Spieler

Die Letzten werden die Ersten sein... die bis März auf die Tournament Edition warten, denn NBA Jam für den GB kommt leider viel zu spät. Schade eigentlich, denn der Kekskas-



Ausführliche Statistiken in den Halbzeitpausen

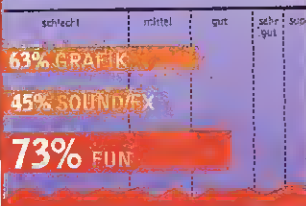
sten-Nachzügler ist spielerisch alles andere als zu verachten, auch wenn einige Features abgespeckt wurden, wie die



Drei Körbe in Folge, und Ihr könnt den Korb ebfackeln

Zuschauerkulisse, der Mehr-Spieler-Modus und die Turbo Sprints. Die Basketball-Action kommt trotzdem absolut spektakulär rüber, denn (fast) nichts geht über den unkomplizierten Spielablauf, die einfache Steuerung und die Mega Dunks eines NBA Jam. Zudem sind alle 27 Teams vertreten, der Coach gibt Euch, wie gewohnt, sinnvolle Tips, ausführliche Statistiken während der Spielpausen sind bekanntlich schon Standard, und die Grafik mag zwar unspektakulär sein, ist aber durchaus übersichtlich geraten, mit sehr detaillierten Animationsphasen der einzelnen Spieler; in Sachen Realitätsnähe ist aber mehr EA gefragt. (Martin)

HERSTELLER:ACCLAIM/BEAM
DATENTRÄGER:MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
LEVELS:ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:PASSWORT
CA. PREIS:69, DM
MUSTER VON:ACCLAIM

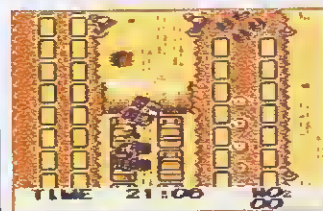


Monster Truck Wars

GAME BOY

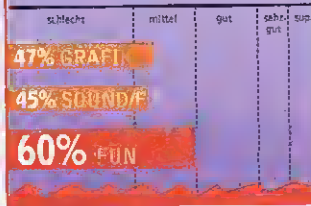
Rennspiel / 1 Spieler

Die unendliche Odyssee... Bereits seit über einem halben Jahr angekündigt und immer wieder aufs Neue verschoben, kommen jetzt zumindest die Handheld-Versionen auf den Markt, die 16-Bit Fassungen wurden zurückgezogen. Ein böses Omen? Nicht ganz, R.C. Pro Am-Clones tummeln sich zwar mittlerweile schon auf dem Markt, letzter GB-Vertreter war Gameteks/Gremlins Race Days, aber Gremlin hat sich's hier doch etwas einfach gemacht, und für Acclaim lediglich einige Routinen ausgetauscht und das Grundprinzip beibehalten, immer stur im Kreis fahren. Spielerisch hat das Modul aber einiges in petto, schön designte Strecken, einen wohl durchdachten Power Up-Shop, übersichtliche, aber etwas blaß geratene Grafik, die ab und zu ins Flackern kommt, sowie ein gutes Fahrverhalten, das bis auf ein Manko OK geht, denn oft keilt sich eine Kutsche an einer Kurve fest; alles in allem ein im Grunde gutes Spiel, das nur um Jahre zu spät kommt. Nintendos Super R.C. Pro Am jedenfalls, das mittlerweile für konkurrenzlose 39 DM angeboten wird, läßt Acclaims Monster Truck Wars gehörig Staub schlucken. (Martin)



Zweckmäßige, übersichtliche Grafik im eigentlichen Spiel, mit einem netten 3D-Effekt, wenn die Trucks über Hindernisse hinwegkurven

HERSTELLER:ACCLAIM/GREMLIN
DATENTRÄGER:MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT:GAME GEAR
SCHWIERIGKEITSGRAD:EINFACH
LEVELS:20
BESONDERHEITEN:KEINE
CA. PREIS:69, DM
MUSTER VON:ACCLAIM



MEGA GAME POINT

Dresden 01277
Bodenbacherstr. 30

Mega Drive

Rock'n Roll Racing	us	119,95
BattleTech	us	129,95
König der Löwen	dt	119,95
Earthworm Jim	dt	119,95
Fifa Soccer 95	dt	119,95
Rise of Robots	dt	99,95
Flink	dt	99,95
Urban Strike	dt	109,95
NBA Jam	dt	109,95
Mega Turrican	dt	99,95
Gauntlet 4	dt	89,95
Power Rangers	dt	89,95
Ranger X	dt	79,95
Columns 3	jp	79,95
Fun Games	dt	89,95

SNES

Donkey Kong Country	dt	129,95
Rise of Robots	dt	109,95
Earthworm Jim	dt	129,95
WWF Raw	dt	134,95
Lemmings 2	dt	119,95
NHL 95	dt	129,95
NBA Live 95	dt	129,95
Shaq Fu	dt	109,95
Ghoul Patrol	dt	129,95
Pagemaster	dt	129,95
Soulblazer	dt	129,95
Nigel Mansell Indy	dt	119,95
Mega Man X	us	59,95
Fatal Fury 2	us	69,95
Lethal Weapon	us	49,95
American Gladiators	us	49,95
Cybernator	us	59,95
Crashdummies	us	49,95

Neo Geo

World Heroes 2 JET	319,95
Samurai Shodown	289,95
Samurai Shodown 2	539,95
Mutation Nation	189,95
Blues Journey	79,95
Art of Fighting	149,95
Last Resort	179,95
Sengoku 2	189,95
Viewpoint	379,95
Fatal Fury Special	199,95
Spinnmaster	189,95
Magician Lord	159,95

3DO

3DO Goldstar ntsc mit Joypad	
Putt Putt...Jurassicpark	
Way of the Warrior	949,95
Samurai Shodown	us 109,95
Toontime	us 49,95
Jurassic Park	us 59,95
Head for Speed	us 119,95
Real Pinball	us 69,95
Road Rash	dt 109,95
Demolition Man	us 119,95
Gridders	us 49,95
Stellar 7	us 89,95

32X

Cosmic Carnage	us 139,95
Space Harrier	us 144,95
Doom	dt 139,95
Star Wars Arcade	us 119,95
Virtua Racing	dt 139,95

Jaguar

Alien vs Predator	dt 119,95
Kasumi Ninja	dt 139,95
Iron Soldier	dt 139,95
Doom	dt 139,95



Software-Bestellungen

ab 200 DM portofrei!!!

Tel. 10-21 Uhr

0351/2526611

Samurai Shodown

Langsam, aber sicher wird der Samurai-Reigen auf alle Konsolen ausgeweitet, und somit nun auch das MD mit einer Umsetzung bedacht

MEGA DRIVE

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Wie bei jedem ordentlichen Prügelspiel treten auch bei Samurai Shodown die Kämpfer aus den unterschiedlichsten Gründen dem Turnier der besten Klingenschwinger bei. Natürlich haben alle außerdem ein Ziel vor Augen, dem finsternen Amakusa den Garaus zu machen. Außer Earthquake haben sämtliche Figuren aus

dem Coin-op-/Neo Geo-Original den Sprung auf das MD geschafft. So habt Ihr im Ein-Spieler-Modus elf Leute zur Wahl und im Two Player Mode dank des anwählbaren Endgegners sogar deren zwölf. Samurai Shodown zeichnet sich vor allem durch das Tragen von Waffen aus, die etliche Special Moves erst ermöglichen. Aber auch



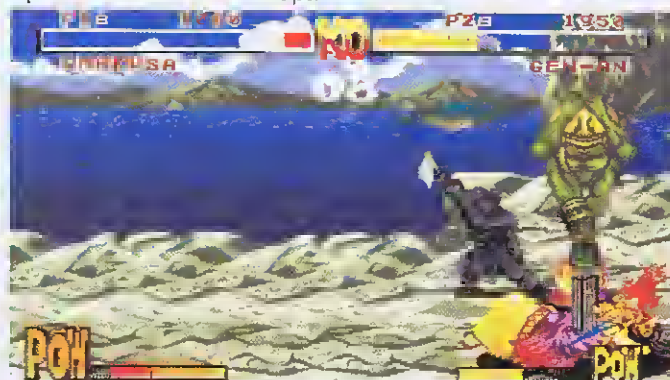
Hat einer der Kontrahenten sein Schwert verloren, ist er stark benachteiligt



Ulf: Die Jungs von Takara steigern sich spürbar von Umsetzung zu Umsetzung. Systembedingt liegt hier meiner Meinung

nach eine sehr gute Konvertierung des martialischen Prügelklassikers vor. Zwar mußte man auf einige Animationen und Effekte gegenüber dem Original verzichten, doch letztendlich ist nur das Fehlen vom Fettwanst Earthquake ein dicker Nachteil gegenüber der Super Nintendo-Version. Dafür sehen die Sprites auf Nintendos 16-Bitter aber vergleichsweise mickrig aus. Bei mir persönlich kam bei der MD-Variante daher auch etwas mehr Prügellaune auf, da das gesamte Geschehen wesentlich übersichtlicher wirkt. In Sachen Spielbarkeit ist das Modul zudem sehr ausgereift, sprich, die Steuerung ist sauber, die Kollisionsabfrage stets fair und das Spielgefühl liegt weit über dem Durchschnitt; eine Alternative zu Street Fighter II.

wenn die Waffe verloren geht können die Kämpfer auf einige starke Attacken zurückgreifen. Der Fight wird so lange ausgetragen, bis einer der beiden Kontrahenten zweimal zu Boden gegangen ist und somit seine gesamte Energie verloren hat. Wird ein Charakter sehr oft getroffen steigt seine Wutleiste auf Maximum, d.h. Schläge fallen dann noch tödlicher aus, dafür ist der Kempe aber auch leichter zu verwunden. Vor dem eigentlichen Spiel könnt Ihr in einem Opti-



Auf dem Mega Drive spritzt reichlich Blut



Stefan: Die Programmierer von Takara haben sich redlich bemüht eine fast-originalgetreue Umsetzung abzuliefern. Dabei sind natürlich das Riesensprite Earthquake und der Zoomeffekt auf der Strecke geblieben, außerdem hat der Sound ziemlich gelitten, und auch einige Animationen und Moves mußten gestrichen werden. Die Gegenstände zum Zerschlagen sind

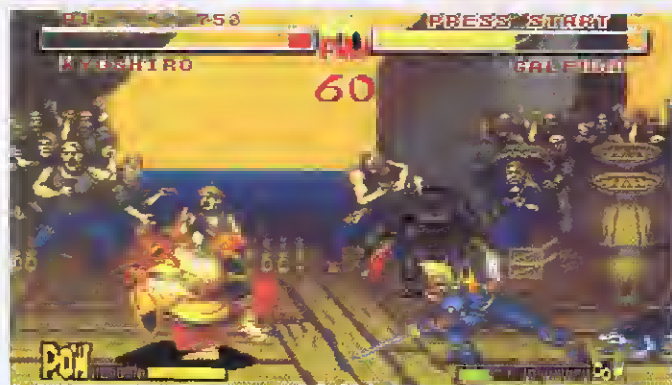
ebenfalls weggefallen, dafür sind die Sprites etwas größer als auf dem Super Nintendo ausgefallen und alle Special Moves wurden im Modul integriert. Im großen und ganzen wirkt die Grafik doch ziemlich detailliert, und spielerisch ist Samurai Shodown auf dem MD ebenfalls auf der Höhe, so daß Fans des Automaten ungesehen zugreifen können; Mega CD-Besitzer sollten dagegen lieber auf die Silberscheibe warten, die sogar die Zoomeffekte der Urfassung enthalten soll.

onbildschirm u.a. die Stage oder die Stärke der Figuren festlegen, das Ganze aber nur, wenn Ihr zu zweit gegeneinander antretet. Natürlich dürfen die fast schon obligatorischen Bonusrunden nicht fehlen.

Auch an eine Hintergrundstory mit Zwischenbildchen wurde gedacht.



Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr sogar den Endgegner anwählen



Für MD-Verhältnisse ist Samurai Shodown recht bunt

HERSTELLER: TAKARA
DATENTRÄGER: MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: 3DD/MCD/DGG
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 13
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GALAXY/HIGH SCORE GAMES

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
72% GRAFIK				
61% SOUND/FX				
75% FUN				

I have it all!

Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert,
als wir uns an jenem verregneten Montag
auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern
hatte sie Geburtstag, ich 'hab es nicht
vergessen, dank Sharp. Gefeiert wird an
diesem Wochenende in Paris. Sämtliche
Zugverbindungen sind schon eingegeben.
Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema:

Alle Adressen unserer Freunde
sind abrufbereit.

Der ZQ-4450M Organizer mit
unvergeßlichen 128 KB
und PC-Link von Sharp.

Gleich notieren!

DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!

SHARP

THE IDEAS COMPANY

Infoline: 040/2376-2188 • Infofax: 040/2376-2500

Im guten Bürofachhandel sowie bei Karstadt, Horten, Hertie, Brinkmann, Maxi-Papier, Media Markt, Pro-Markt, Saturn und anderen.

Cannon Fodder

"War has never been so much fun"
(Zitat aus dem Package)



MEGA DRIVE

Shoot'em Up / 1 Spieler

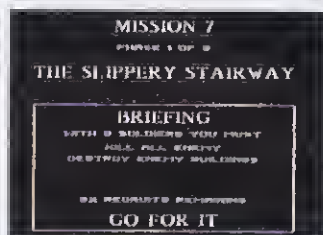
Nachdem das "Kanonenfutter" schon auf Amiga und PC ordentlich abgeräumt hat, dürfen sich jetzt dank Sensible Software auch alle MD-Besitzer durch diese Kriegssatire ballern. Ihr steuert eine kleine Gruppe von Soldaten (etwa von derselben Größe, von der auch die Fußballspieler bei Sensible Soccer waren) durch Dschun-



Dieser Hügel könnte aus einer Benetton-Werbung stammen

gel, Eislandschaften, Wüste und das gegnerische Hauptquartier. Mittels eines gelben Pfeiles gebt Ihr den Ort vor, an den sie sich begeben sollen, mittels des Fadenkreuzes werden Gegner aufs Korn genommen. In den verschiedenen

Missionen, insgesamt gibt es dreißig Stück davon, müßt Ihr in der Regel eine oder mehrere der folgenden Aufgaben absolvieren: Alle Gegner töten, alle feindlichen Gebäude in die

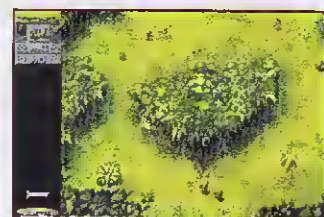


In der kurzen Intro-Sequenz vor jeder Mission werden Euch die Mission Objectives verraten

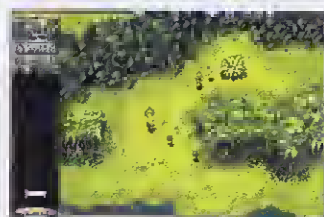
kommen überzogene Gewaltdarstellung Symphatien einzuheimen, was in meinen Augen schon mehr in die Richtung "krankes Programmierergehirn" tendiert. Alleine die Möglichkeit, einen toten oder leidenden Gegner durch gezielte Schüsse beliebig lang durch die Luft jonglieren zu können, reicht eigentlich schon um dieses Modul auf den Index zu setzen. Ich will mich hier wahrlich nicht als Moralapostel aufspielen, doch Cannon Fodder hätte auch ohne Splatter in Szene gesetzt werden können, ohne daß der Spielspaß dadurch nur im mindesten gelitten hätte, oder doch nicht?



Stephan: Cannon Fodder ist wieder Mal ein Spiel mit zwei Gesichtern. Auf der einen Seite macht es ohne Zweifel gehörig Spaß, die winzigen Söldner durch immer verzwickter werdende Levels zu dirigieren und dabei ohne jegliche Skrupel die Feinde aus dem Weg zu räumen, doch muß ich mich ernsthaft fragen, ob diese als Satire gemeinte Kriegssimulation auch von allen Altersgruppen so verstanden werden wird. Zu viele Elemente suchen alleine durch die voll-



Der erste Level: Herrlich einfach!

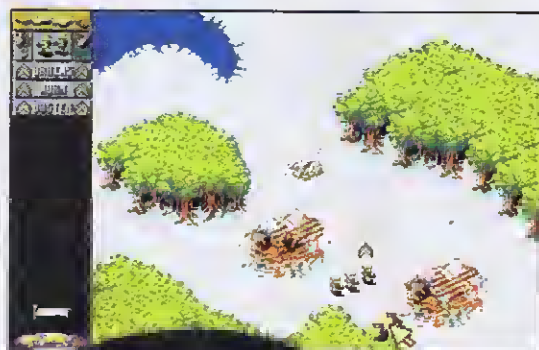


Wartet nicht bis Ihr in die Augen des Gegners schauen könnt...

Philipp: Im Gegensatz zu Stephan würde ich Cannon Fodder nicht als "krank" bezeichnen. Der schwarze britische Humor wird allerdings dem einen oder anderen bei der BPJS nicht sonderlich gefallen, geschweige denn von den Herren und Frauen Jugendschützern gebilligt werden. Hierzu sei angemerkt, daß die Altersempfehlung für den britischen Markt bei 15 Jahren liegt und das Spiel selbst, und genau das ist es, was wir bewerten, durchaus Spaß macht. Die einzelnen Missionen sind wohl überlegt in Szene gesetzt worden, der Schwierigkeitsgrad steigt stetig an und die Aufmachung wurde perfekt auf den Spielkern zugeschnitten. Daß man nach einer Runde Cannon Fodder nicht zu einem amoklaufenden, menschenverachtenden Individuum mutiert, dürfte für jedermann nachvollziehbar sein, schließlich können wir Spiel und Realität ausgezeichnet auseinanderhalten, oder doch nicht?

Luft sprengen, alle Geiseln befreien, den gegnerischen Anführer kidnappen oder alle Zivilisten beschützen. In Cannon Fodder ist es auch möglich Fahrzeuge, wie Panzer, Schneemobil oder Jeep, und Hubschrauber zu benutzen, was Eure Durchschlagskraft bzw. Eure Beweglichkeit

Diese Fässer solltet Ihr aufheben, da sie überlebensnotwendige Explosives enthalten

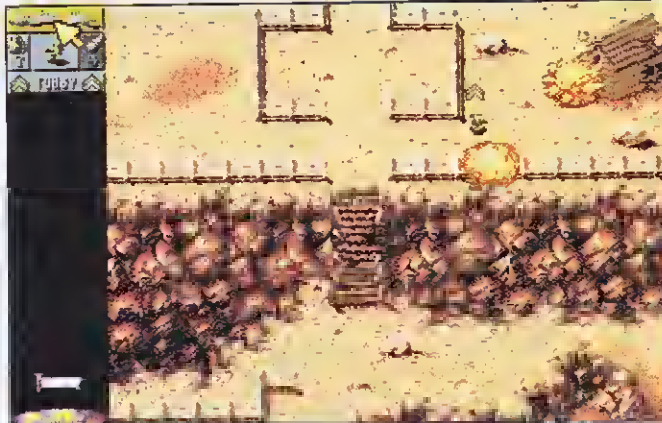




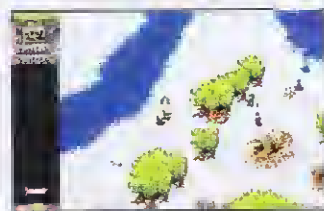
enorm erhöht. Haben Eure Soldaten mehrere Missionen überlebt und eine stattliche Anzahl von Feinden eliminiert, dann werden sie in ihrem Rang nach oben gestuft, vom Gefreiten bis hin zum General ist alles möglich. Nach dem erfolgreichen Abschluß eines Auftrages erhaltet Ihr neue Rekruten und ein Passwort, das Euch einen ständigen Neubeginn ersparen soll.

Statusleiste

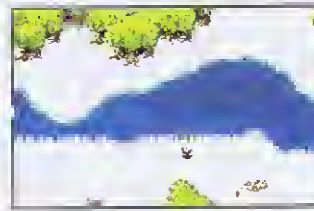
Truppen-Abzeichen	
	Anzahl der Grenieten
	Anzahl der Bazookas
	Fortbewegungsart
	Truppenführer



In der Regel müßt Ihr alle feindlichen Gebäude sprengen, achtet dabei aber auf herunterstürzende Teile, die Eure Männchen erschlagen können



Erst wenn an den Hütten die Türen zerstört sind, kommen keine weiteren Soldaten mehr nach



Es ist teilweise notwendig, Eure Gruppe aufzusplitten, um nicht unnötig eigene Leute zu verlieren



Auf der Karte ist der Standort Eurer Truppe mit einem großen roten X gekennzeichnet

HERSTELLER:	VIRGIN SENSIBLE SOFTWARE
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT:	JAG 300/SNES/MCD II
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SCHWER
LEVELS:	30
BESONDERHEITEN:	PASSWORT
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	THEO KRAHN VERSAND

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
73% GRAFIK					
70% SOUND/FX					
75% FUN					

GROBI'S GAMESHOP

Pfarrer-Rudolph-Straße 7 · 37434 Bilshausen · Telefon 0 55 28 / 34 51 · Telefax 0 55 28 / 35 16

Super Nintendo

Actraiser 2	dt. 119,-
Art of Fighting	dt. 119,-
Axelay	dt. 117,-
Bugs Bunny	dt. 126,-
Bubsy	dt. 109,-
Battletank 2	dt. 129,-
Battletoads	dt. 109,-
Blackhawk	dt. 119,-
Castlevania 4	dt. 89,-
Choplifter 3	dt. 104,-
Cybernator	dt. 109,-
Dschungelbuch	dt. 119,-
Dragon - Bruce Lee	dt. 117,-
Dennis	dt. 117,-
Donkey Kong Country	dt. 133,-
Daffy Duck	dt. 119,-
Equinox	dt. 119,-
Empire Strikes Back	dt. 119,-
Earth Worm Jim	dt. 129,-
First Samurai	dt. 119,-
Flintstones	dt. 117,-
F-1 Pole Position 2	dt. 119,-
Ghouls n Ghosts	dt. 49,-
Indiana Jones	dt. 129,-
Jurassic Park 2	dt. 129,-
Lemmings II	dt. 129,-
Lord of the Rings	dt. 119,-
Mystical Ninja	dt. 117,-
Mechwarrior	dt. 129,-
Madden 95	dt. 129,-

Mr. Nutz	dt. 109,-
Magical Quest	dt. 109,-
NBA Jam	dt. 129,-
NBA 95	dt. 129,-
NHL 95	dt. 129,-
Pitfall	dt. 129,-
Pop'n Twin Bee 2	dt. 117,-
Power Rangers	dt. 129,-
Rock'n Roll racing	dt. 109,-
Radical Rex	dt. 119,-
Return of the Jedi	dt. 129,-
Rise of the Robots	dt. 139,-
Stunt Race FX	dt. 109,-
Striker	dt. 69,-
Street Racer	dt. 119,-
Schlümpfe	dt. 109,-
Super Metroid	dt. 107,-
Super Street Fighter 2	dt. 129,-
Super Street Fighter 2	us. 129,-

Zubehör

Action Replay 2	dt. 99,-
Gamesaver	dt. 99,-
More Fun Set	dt. 310,-
Power Station	dt. 199,-
Pr. Universal Adapter	dt. 59,-
Tri Star	dt. 99,-
Tribal Tap	dt. 58,-
Programpad SV 337	dt. 69,-
Super Game Boy	dt. 99,-
MK 2	dt. 29,-
Super Streetfighter	dt. 29,-

Shag Fu	dt. 129,-
Super Bomberman 2	dt. 109,-
Syndicate	dt. 129,-
Samurai Showdown	dt. 129,-
Star Trek next Gener.	dt. 119,-
Slam Master	dt. 129,-
Secret of Mana	dt. 117,-
Starwing	dt. 129,-
Striker II	dt. 109,-
Top Gear 3000	dt. 119,-
True Lies	dt. 129,-
Turican	dt. 107,-
Turtles Tour. Fighters	dt. 129,-
WWF Raw	dt. 149,-
Zombies	dt. 109,-
Zool	dt. 109,-

Mega Drive

Battletoads	dt. 97,-
Castlevania	dt. 89,-
Dschungelbuch	dt. 99,-
Dynamite Headdy	dt. 109,-
Dragon - Bruce Lee	dt. 99,-
Ecco the Dolphin	dt. 97,-
Earth Worm Jim	dt. 119,-
F-15 Strike Eagle	dt. 109,-
Flintstones	dt. 102,-
Flashback	dt. 101,-
Hyperdunk	dt. 109,-
Kawasaki Super Bikes	dt. 116,-
Mega Bomberman	dt. 98,-
Madden '94	dt. 98,-
NBA Jam	dt. 115,-
NHL 95	dt. 109,-

Probotector	dt. 109,-
Rise of the Robots	dt. 119,-
Rock'n Roll Racing	dt. 119,-
Super Streetfighter 2	dt. 129,-
Shinig Force 2	dt. 119,-
Shag Fu	dt. 124,-
Sonic u. Knuckles	dt. 109,-
Sonic 3	dt. 119,-
Sonic Spinball	dt. 97,-
Shinobi III	dt. 99,-
Toe Jam u. Earl	dt. 102,-
Turtles Tour Fighters	dt. 109,-
WWF Raw	dt. 124,-
Saturn	jp. 1549,-
Sony Playstation	jp. 1299,-
Neo Geo CD PAL	1099,-
Spiele	ab 87,-

32 x Spiele

Doom	dt. 125,-
Motorcross	dt. 125,-
Star Wars	dt. 125,-
Virtua Racing Deluxe	dt. 125,-

Zubehör

Action Replay 2	dt. 99,-
Mega Drive 2	dt. 195,-

32 x Grundgerät
dt. 375,-

Und viele andere Titel auf Anfrage!

Versand: Vorkasse 6,00 OM · Nachnahme 9,90 OM · Ab 300 OM Versandkosten frei

Öffnungszeiten: Montag bis Freitag 14.00 bis 21.00 Uhr · Samstag 9.00 bis 13.00 Uhr

Mr. Nutz

Mega Drive
Jump'n Run / 1 Spieler

Hurricanes

Nach der sehr enttäuschenden SNES-Version machen sich U.S. Golds Hurricanes zu allem Unglück nun auf dem MD breit. Viel hat sich leider nicht geändert, Ihr müßt wie gehabt den karibischen Fußballclub rechtzeitig zum Anstoß in das Gorgon-Stadion bringen. Hierzu schnappt Ihr Euch einen von



vier Topspielern und stellt Euch, mit einem gemeingefährlichen Fußball bewaffnet, den Gefahren des Fußballalltags. Fünf dreistufige Episoden gilt es mit drei vierleibigen Continues durchzuspielen, doch diesmal ist die MD-Version in Sachen Sound und Grafik, aber auch im Hinblick auf die Spielbarkeit besser, denn die Kollisionsabfrage wurde etwas (!) verbessert, der Boomerang-Ball kommt nicht mehr zurück, sondern wird Euch zugeworfen, und die Episoden sind auch etwas umfangreicher geworden; trotzdem ist Hurricanes alles in allem immer noch so enttäuschend, wie ein Jump'n Run im Jahre 1995 nur sein kann. (Andreas)

FUN
42%

Mega CD II
Denkspiel / 1Spieler

Lawnmower Man

Was haben sich die Macher des Filmes eigentlich gedacht, als sie Stephen Kings Kurzgeschichte "Der Rasenmähermann" lasen? Gut, die Effekte sind fantastisch, aber die Geschichte hat mit dem Original nichts mehr zu tun. Das Videospiel geht noch weiter, Jobe, ein Cyber-Gott, hat seinen



Schöpfer Dr. Angelo in den Cyberspace befördert und quält ihn mit vielen grottenschlechten Spielchen. Dieses Machwerk hat nichts, aber auch gar nichts spielerisch ansprechendes, dafür mißlungene Stop-Go-Movies, langweilige Symbol-Rätsel, eine grauenhafte Joypad-Abfrage, die beispielsweise auf dem Markt sein dürfte, sowie eine "verpixelte" Grafik, welcher auch ein potentiell interessantes Clersil für das Mega CD II nicht helfen könnte. Der Spielspaß war so überraschend, daß ich nach exakt 60 Minuten laut würgend den Saal verließ und diese CD auf dem Ort entsorgte, welchen ich die nächste Zeit nicht mehr verließ. (Götz)

FUN
20%

"...helfen kann ihm nur 'ne Menge Grips, 'ne Menge Mumm und ein riesiger Schwanz" (aus dem Packungstext)

Endlich beginnt auch für die MD-Anhängerschaft die Zeit des Eichhörnchens. Das ist allerdings kein chinesisches Sternzeichen, sondern nur Mr.



Im Wald (erster Level) müßt Ihr nur einfach noch nach rechts zum Ausgang

Nutz, der mit seinem buschigen Schweif und einer Handvoll Haselnüsse aufbrach, um seinen Erzfeind, den Yeti, daran zu hindern eine neue Eiszeit einzuleiten. Im ersten Level begegnen Euch noch "nette" Gegner wie Äpfel, psychedelische Rau-pen oder anarchistische Mistkäfer. Allerdings beginnt sich schon im zweiten Level der Wald zu lichten, und Mr. Nutz kommt langsam auf Betriebstemperatur, um die Bäume mittels Seilwinden zu überwinden. Irgendwann erreicht Ihr ein Häuschen, und den Level-Namen "The Living Room" könnt ihr durchaus wörtlich nehmen. Hier attackieren Euch Glühbirnen, Brathähnchen und Bunnyhäschen aufs Unerbittlichste. Wenn ihr es schafft, an den goldenen Kelch zu kommen, werdet ihr in den

MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1 Spieler

Gully gespült und sucht Euren Weg zum Vulkan. Natürlich geht in den weiteren drei

Levels die Party erst richtig los, riesige Levels, gemeine Clowns und Eskimos, sowie am Ende des sechsten

Abschnittes, unser Yeti-Freund, wollen Nutz an die Nüsse. Eure

Spielfigur hält im Minimalfall 25 Berührungen der Feinde aus (5 Leben à 5 Berührung-

Vor zerbrochenen Glühbirnen solltet Ihr Euch hüten!



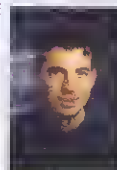
Keine Angst vor dicken Blumen!

gen), ein Passwortsystem verhindert Frustration und Continues gibt's auch.

Bild rechts:
Dieser Ausguß ist der Weg in den nächsten Level



Des gesamte Mr. Nutz Land



Götz: Was braucht man, um ein attraktives Jump'n Run zu kreieren? Eine Filmlizenz? Nein, lieber nicht... Eine

bekannte Comic-Figur? Danke, unnötig! Innovative 3D-Runden? Gähne, laß mal. Ein sonnenbebrilltes Eichhörnchen, Nüsse, Plattformen und viele Gegner zum Draufhüpfen? Ja, "Tradition bewahren" heißt auch Mr. Nutz' Motto, ein Klempner und ein blauer Igel wußten das, je einfacher die Idee, desto größer die Motivation. Gegenüber dem SNES-Vorbild muß die vorliegende Version nicht den Schwanz einziehen, so groß er auch sein mag, immerhin haben wir es mit einer nahezu 1:1-Umsetzung zu tun. Brillante Grafiken, ein bemerkenswert hoher Schwierigkeitsgrad und wenig unfaire Stellen garantieren langes Zockerglück. An ein Passwort hat man netterweise auch gedacht, der einzige echte Fortschritt zur SNES-Version. Wer also Spiele in alter Jump'n Run-Tradition liebt, kann bedenkenlos 99 Nüsse auf den Ladentisch legen.



HERSTELLER: OCEAN
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGS-GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITS-GRAD: SCHWER
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: LAGUNA

schlecht mittel gut sehr gut super
82% GRAFIK
62% SOUND/EX
75% FUN

Cosmic Carnage

Zu jeder neuen Konsole gehört natürlich ein passendes Prügelspiel, so auch zu dem 32-Bit Aufsatz von Sega



MEGA DRIVE 32X

Beat'em Up / 1-2 Spieler

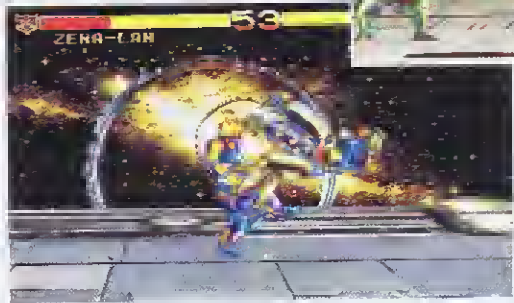
Eine Story braucht jedes Spiel, selbst Cosmic Carnage. Außerirdische Finsterlinge haben mit ihrem gekaperten Gefängnisschiff eine Fregatte der Weltraumpolizei gerammt. Das sich anschließende Gefecht läßt jeweils nur vier Besatzungsmitglieder übrig, die sich nun in einem Zweikampfduell um die letzte verbleibende Einmann-Rettungs-

kapsel prügeln. In altbewährter Street Fighter-Manier wählt Ihr einen der Recken aus und müßt die anderen sieben auf die Matte legen. Dabei bedient Ihr Euch neben zwei unterschiedlicher Schlag- bzw. Trittvarianten auch einer Anzahl Special



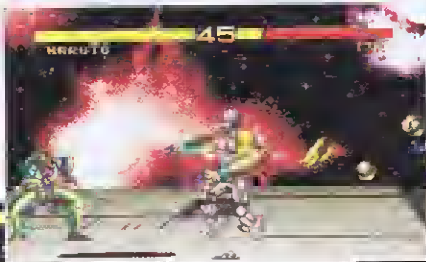
Stefan: Leider kann Cosmic Carnage mit der (16-Bit) Prügelspiellandschaft nicht mithalten, denn acht anwählbare Fighter sind einfach zu wenig für heutige Verhältnisse, außerdem spielt sich das Ganze nicht gerade absolut flüssig, auch wenn die Moves einigermaßen gut von der Hand gehen. Der Zomeffekt ist zwar ganz nett, wird aber doch arg pixelig, wenn die Kämpfer heranzoomen und birgt keinen

zusätzlichen Aha-Effekt wie bei Art Of Fighting. Die Musik kann man getrost vergessen, für ein Prügelspiel eindeutig zu lahm, und die Melodie kann ebenfalls keinen hinterm Ofen hervorlocken. Die Animation der Kämpfer wirkt auf den ersten Blick noch recht gut, kann aber auf Dauer nicht darüber hinwegtäuschen, daß man nur Marionetten über den Schirm steuert, die sich zudem teilweise recht unkoordiniert bewegen, so fällt einem der Verzicht auf diesen neuen 32X-Titel wieder Mal recht leicht.

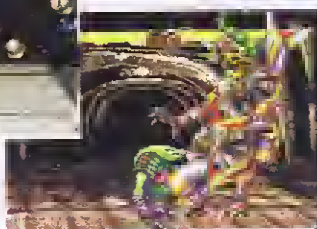


Treffet Ihr Euren Kontrahenten oft genug hintereinander, verliert er Rüstungsstelle

Die Hintergründe sind wenig abwechslungsreich



Moves. Bestimmte Fighter können auch vor dem Kampf eine Rüstung wählen, die ihnen unterschiedli-



Habt Ihr den Gegner in der Mangel, zoomt das Bild heran

che Specials spendiert. Besiegt Ihr die Kontrahenten nicht schnell genug, explo-

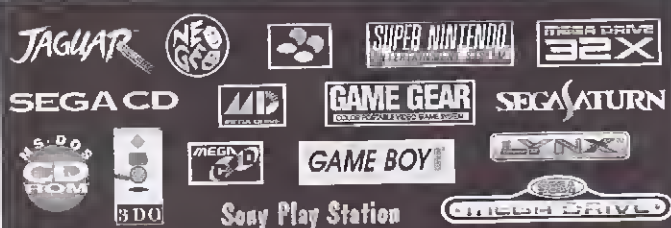
diert das Raumschiff noch bevor Ihr entkommen könnt, Eile ist also geboten.

HERSTELLER:	SEGA
DATENTRÄGER:	24 MBIT-MOQU USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR
LEVELS:	8
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	ORDER IN TIME

59% GRAFIK
51% SOUND
60% FUN

BEI UNS KÖNNT IHR WAS ERLEBEN!
dynatex GMBH

STÄNDIG ÜBER 1000 SPIELE AUF LAGER



ALLE BESTELLUNGEN
VERSANDKOSTEN-
FREI!

STÄNDIG
ALLE
HITS
AUS USA +
EUROPA

HÄNDLER-
ANFRAGEN
ÜBER FAX:
0231/521553

DIE TREFFPUNKTE NO1 FÜR SPIELEFREAKE

DYNATEX LADEN I
BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND

JETZT 2x
IM RUHRGEBIET

DYNATEX LADEN II
Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN

WIR HALTEN DAS, WAS ANDERE NUR VERSPRECHEN!

BESTELLUNGEN
VERSANDHOTLINE
0231/556140

Software Support

SEGA Billiger geht es nicht! 3DO

Tel. 06 41 / 6 68 49

Jaguar 64-Bit 450,-

MEGA 32x 369,-

SUPER NINTENDO

Donkey Kong C.	dt.	119,-
WWF Row	dt.	129,-
Earth Worm Jim	dt.	119,-
Actraiser 2	dt.	119,-
NBA Live '95	dt.	119,-

Ruft an und
holt Euch
die Infos!

CYBERSPACE

SEGA MEGA DRIVE	Jaguar	Mega Drive 32X
Earth Worm Jim 128,00	Doom 137,00	VR Deluxe 139,00
Rise of the Robots 138,00	Kasumi Ninja 137,00	Doom 139,00
WWF Row 138,00	Checkered Flag 137,00	Star Wars Arcade 139,00
View Point 128,00	Club Drive 137,00	Super Motor Cross 139,00
NHL 95 118,00	Alien vs. Predator 137,00	Metal Head 139,00
Rock n Roll Racing 118,00		
FIFA Soccer '95 108,00		
Pitfall 118,00		
S. Baulista	Super Nintendo	3DO
95445 Bayreuth	NHL 95 135,00	Demolition Man 126,00
Hohenzollernring 74	Donkey Kong Country 135,00	Fifa Soccer 116,00
	Indiana Jones 135,00	Need for Speed 126,00
	Rise of the Robots 145,00	Rebell Assault 126,00
	WWF Row 145,00	Gex 126,00
	Shaq Fu 125,00	Samurai Showdown 126,00
	Star Wars III 135,00	SSF II Turbo 126,00
	Earth Worm Jim 135,00	

0921-511811

Sega Saturn und Sony Playstation auf Anfrage

VIDEOGAMES

Page-master

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

Rund einen Monat nach der Mega Drive-Version trudelte bei uns die Fassung für Nintendos 16-Bitter ein. Bis auf einige grafische



Die 3D-Bonusrunde ist auf dem Super Nintendo flatter

Unterschiede hat sich nichts geändert: Ihr schlüpfst nach wie vor in die Rolle des kleinen Richard Taylor, der bei einem Besuch in der Bibliothek in die verschiedensten Bücher hin-



Diese Bücher markieren die Ausgänge der Levels

eingezogen wird und infolge dessen die haarsträubendsten Abenteuer besteht. Spielerisch ist die Super Nintendo-Variante besser gelungen als das



Auf dieser Karte bewegt Ihr Euch von Level zu Level

Mega Drive-Pendant, besonders die fairere Kollisionsabfrage und die präzisere Steuerung werten das Modul auf. Ebenso wurde die Grafik verbessert, was der Motivation natürlich zu Gute kommt. (Philipp)

HERSTELLER: FOX PROBE
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: SUPER GAME BOY
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 39
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: THEO KRAHNS VERSAND



Taz In Escape From Mars

GAME GEAR

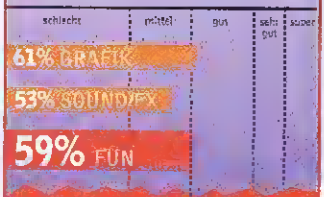
Jump'n Run / 1 Spieler

Mit Taz In Escape From Mars kommt ein weiterer Looney Tune-Vertreter für den GG; doch leider sind die Zeiten für den Tasmalian Devil momentan nicht ganz so rosig. Er wird von seinem Widersacher Marvin in dessen Weltraum-Zoo auf dem Mars festgehalten. Eure Aufgabe ist es nun, Taz zurück auf die Erde zu bringen. Um die insgesamt sechs Level durch-



zuspielen, stehen Euch drei Leben und leider nicht einmal ein einziges Continue zur Verfügung. Um sich gegen seine Cartoon-Gegner durchzusetzen, kann sich Taz seines berühmten Tornados bedienen. Neben all den Zeichentrickfiguren stößt er noch auf jede Menge Extras wie Energiehäppchen und Flughilfen. Auf den ersten Blick begeistert Taz noch richtig: Die Grafik ist im hübschen Comic-Stil gezeichnet und der Sound eher unterhaltend als nervig, doch bei genauerem Betrachten gehen einem die fehlenden Continues, die absolut nicht mehr zeitgemäß sind, und der, für die potentielle Zielgruppe, zu hohe Schwierigkeitsgrad gewaltig auf den Wecker. Die schwammige Steuerung und der unübersichtliche Levelaufbau wirbeln Taz endgültig unter die 60% Hürde. (Andreas)

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 89,- DM
MUSTER VON: SEGA



Power Rangers

GAME GEAR

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Rita Repulsa hat die Welt mit bösen Kreaturen bestückt, die jetzt nur noch darauf warten, von Euch verschlagen zu werden. Dazu wählt Ihr einen von den fünf Power Rangers aus und müßt dann sieben Bereiche a zwei Runden von Ritas Kreaturen befreien. Am Ende jedes Bereiches kommt es zu einem Endkampf, bei dem sich alle Rangers zu einem großen Zord vereinigen und ihrem Gegner das Fürchten lehren. Wem das noch nicht genug ist, der kann sich mit einem zweiten Game Gear-Besitzer oder der Konsole im Zweikampf a la ... (indiziertes Spiel) messen. Mit einem von 16 (!) Kämpfern entledigt Ihr Euch dann der Reihe nach Eurer Gegner bzw. Eures Mitspielers. Mighty Morphin Power Rangers überrascht vor allem mit der gelungenen Steuerung, einer großen Schlagsauswahl und den verschiedenen Spielvari-



anten (alleine der Zwei-Spieler-Modus garantiert Langzeitmotivation); da auch die Grafik für Game Gear-Verhältnisse schön anzusehen ist und die Musik keineswegs nervt, sollten nicht nur Beat'em up- und Power Ranger-Fans zuschlagen; für ein Lizenzspiel erstaunlich gut gelungen. (Andreas)

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA CD II
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 14
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 89,- DM
MUSTER VON: SEGA



Inserentenverzeichnis

aRJay Games17
CompuTec Verlag	91,105,113
Cybersoft83
Cyberspace101
Dynatex101
Electric Dreams109
Fanatic Games105
Game Courier23
Game Express	..25,107
Gamefan103
Games Garden111
Game Store91
Grobis Gameshop99
GZ Games29
High Score Games	..U4
KonamiU2,13
Kopmann Computer	..77
Theo Kranz Versand	.103
Mc Game33
Mega Game Point95
Mega Star29
Nintendo7,U3
Order In Time21
Sega19
Sharp97
Software Support	..101
Test'n Take23
Top Games23
Wolf Soft111
World Of Games109
Virgin87,89

Corpse Killer

Digital Pictures präsentiert ihren neuesten Streich, der diesmal mit Voodoo und Zombies daherkommt, und für MCD und MD 32X

MCD II / 32X CD

Shoot'em Up / 1 Spieler

Als Leutnant einer US-Spezialeinheit werdet Ihr auf einer einsam gelegenen Südseeinsel abgesetzt, auf der unheimliche Dinge vor sich gehen sollen. Schon bei der Landung werdet Ihr von einem Zombie angefallen, der aber von einem Eingeborenen in Begleitung einer Reporterin ausgeschaltet wird. Damit beginnt Eure Mission:



Gebt den Zombies Saures; mittels eines Federkreuzes wird geballert

Ihr sollt die Ursache für das plötzliche Auftreten der Zombies ergründen. Dabei reist Ihr über die Insel, sammelt Infor-



Auf dem Satellit-Bildschirm wählt Ihr die Missionen und erhaltet Tips

mationen und ballert in Operation Schluf-Manier auf alles was sich bewegt. Am Ende eines Ballerabschnittes bekommt Ihr ab und zu einen Lebensstrank vorgesetzt oder erhaltet bessere Munition für Euer Gewehr. Außerdem könnt Ihr zwischen den einzelnen Abschnitten speichern, und Eure nächsten Aktionen planen bzw.



Stefan: Wer ein Fan von interaktiven Spielfilmchen ist, wird vor allem von der 32X-Version begeistert sein, die in den Zwischensequenzen recht ordentliche und detaillierte Grafik rüberbringt. Ansonsten gleichen sich beide Fassungen wie ein Ei dem anderen und bieten Shoot'em Up-Action, wie es astreiner kaum sein könnte. Wer keinen Menacer besitzt, muß aber nicht verzweifeln,

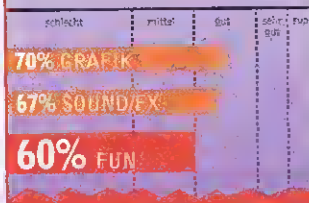
denn auch mit dem Pad läßt sich das Spiel ganz gut steuern. Wer jetzt gleich zum nächsten Händler rennt, sei gewarnt, denn wer keine guten Englischkenntnisse mitbringt, wird die Story und die zahlreichen Tips nur schwerlich verstehen können. Außerdem bietet das Ganze auch spielerisch im Grunde nicht die Welt und wird auf Dauer doch recht langweilig. Inhaltlich gibt sich Corpse Killer zudem unnötig brutal, und die Zombies lassen sich auch kaum von Menschen unterscheiden.

Tips durchgehen. Die ganz Harten dürfen beim MCD auch Ihren Menacer bzw. bei

der geplanten 3D0-Version eine Gamegun einsetzen.

MCD II

HERSTELLER: DIGITAL PICTURES
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT: 3D0
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BACKUP-BODSTER/MENACER
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GALAXY/ORDER IN TIME



32X CD

HERSTELLER: DIGITAL PICTURES
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT: 3D0
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BACKUP-BODSTER/MENACER
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: DYNATEX



Ihr Fachgeschäft in Österreich!



Verkauf und Verleih von Computer- u. Videospielen
Spezialanfertigungen und Reparaturen

Sega Saturn		Sony Playstation	
inkl. Virtua Fighter ca. 11.490,-	Grundgerät ca. 7.990,-		
Clockwork Knight 1.299,-	Ridge Racer ca. 1.199,-		
Daytona USA 1.299,-	Legend ca. 1.099,-		
Gale Racer 1.299,-	Crystal Dragon ca. 1.199,-		
Mega Drive 32X		Mega Drive	
Grüngerät 2.990,-	Mega Bomberman 899,-		
Virtua Racing Deluxe 1.299,-	Soleil 999,-		
Star Wars Arcade 1.299,-	Lion King 999,-		
Doom 1.299,-	Soulstar 899,-		
Super Motocross 1.299,-	Fifa Soccer 95 999,-		
Fahrenheit CD 1.299,-	Earthworm Jim 899,-		
Neo Geo		Super Nintendo	
CD-Rom inkl. 2 Spielen 8.990,-	WWF Raw 1.299,-		
King of Fighters 94 1.099,-	Samurai Showdown 1.199,-		
Samurai Showdown 2 1.099,-	Lion King 1.199,-		
Neo Geo Module ab 1.490,-	Final Fantasy III 1.399,-		
Umbauten		Jaguar	
Mega Dr. 1 50/60Hz Umbau 400,-	Return of the Jedi 1.199,-		
Mega Dr. 2 50/60Hz Umbau 600,-	Donkey Kong Country 1.299,-		
Multi Mega 50/60Hz Umbau 800,-			
Mega Drive jap. Umbau Aufpr. 200,-	Super Streetfighter II 1.099,-		
SNES 50/60Hz Umbau 800,-	Off World Interceptor 1.099,-		
Neo Geo 50/60Hz Umbau 400,-	Fifa Soccer 1.099,-		
Neo Geo jap. Umbau (BLUT!) 900,-			
Jaguar 50/60 Hz Umbau 500,-	Alien vs Predator 1.099,-		
3D0 RGB Umbau 2.490,-	Kasumi Ninja 999,-		
Turbo Duo RGB, jap. Umb. 800,-	F1-Redline Racer 1.099,-		

PC-Software immer neueste Titel auf Lager!

2334 Vosendorf, SCS-Multiplex Top 50-Tel+Fak 02236/61418
1030 Wien, Landstr.Hptstr./Barichg. 4-Tel+Fak 0222/7157090
Versand lagernder Titel per Nachname binnen 24 Stunden!

PREISKNALLER

Super Nintendo:

OINO DINI SOCCER	99,-
DOONKEY KONG COUNTRY	129,-
EARTH WORM JIM	134,-
FLINTSTONES THE MOVIE	134,-
INDIANA JONES	139,-
INTERN. SUPER SOCCER (FEB)	129,-
JUNGLE STRIKE	119,-
JURASSIC PARK II	134,-
KÖNIG DER LÖWEN	99,-
MICKEY MANIA	59,-
NBA 95'	129,-
PITFALL	59,-
PUNCH OUT (FEB)	114,-
SECRET OF MANA (DT TEXTE)	114,-
incl. Spieleberater	124,-
SOULBLAZER	129,-
STAR WARS III (RETURN OF THE JEDI)	129,-
TETRIS & DR. MARIO	89,-
TRUE LIES	139,-
USMRA MONSTER TRUCK WARS	139,-
WWF RAW (MIT VIDEOKASSTTE)	144,-

MEGA DRIVE 32X:

MEGA DRIVE 32 X	379,-
Golf Mag. Best 36 Holes	129,-
Space Harrier	109,-
STAR WARS ARCADE	129,-
Virtua Racing Deluxe	129,-

MEGA DRIVE:

BABY BOOM	114,-
CAHNON FOODER	109,-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	114,-
DEMOLITION MAH	109,-
DER KÖNIG DER LÖWEN	124,-
EARTH WORM JIM	129,-
FIFA SOCCER 95	109,-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104,-
LEMMINGS 2	59,-
MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER)	99,-
MICRO MACHINES 2	114,-

MR. NUTZ	79,-
NBA LIVE 95	109,-
NNL HOCKEY 95	109,-
PGA TOUR GOLF III	109,-
PITFALL	59,-
PROBOTECTOR	109,-
PSYCHO PINBALL	114,-
RISTAR	109,-
SOLEIL OT.	119,-
SOHIC & KNUCKLES	114,-
STAROATE	119,-
STORY OF THOR	124,-
STRIKER	114,-
THEME PARK (A.H.F. 95)	109,-
TRUE LIES	119,-
USMRA MONSTER TRUCK WARS	124,-
WWF RAW INCL. VIDEO	134,-
X-MEN 2	109,-

MEGA CD:

MEGA CD II MIT CD SPIELBUCH	499,-
UND 3 SPIELEN (Road Aveng. Spiderman & Soul Star)	
B.C. RACER	114,-
FORMULA 1 WORLD CHAMP.	114,-
SOULSTAR	119,-
STARBLADE	109,-
TOMCAT ALLEY	89,-
WORLD CUP GOLF	99,-

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten

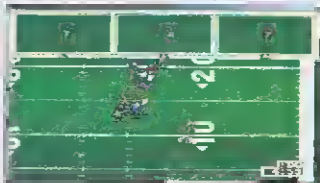
Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

Unnecessary Roughness '95

MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-4 Spieler

Hinter dem unorthodoxen Titel verbirgt sich nichts anderes als eine weitere Football-Simulation. Wie bei EAs Madden wird das ganze Spiel aus einer Vonschräg-oben-Perspektive gezeigt, und man hat auch sonst viele Details übernommen. Wenn Ihr allerdings im Ballbesitz seid, wird automatisch herangezogen, d.h. Ihr verfolgt das Geschehen dann aus einer stark vergrößerten Ansicht. Diese Darstellung birgt allerdings einige Tücken, da man gerade beim Fangen eines Balles ziemlich irritiert und die Übersicht derartig stark eingeschränkt wird, daß er-



Das von EA eingeführte Window-System wurde auch von Accolade übernommen

folgreiche Laufspiele selten zustandekommen. Überhaupt wirkt das Modul nicht sonderlich durchdacht und mitunter lieblos. So freuen sich die Spieler nicht im geringsten nach einem Touchdown, der Ball fliegt quälend lang über den Screen, usw... Umrahmt wird die Rauferei zudem von einer Grafik, die streckenweise auf MS-Niveau abtrudelt. (Ulf)



Die vergrößerte Darstellung ist ziemlich unübersichtlich

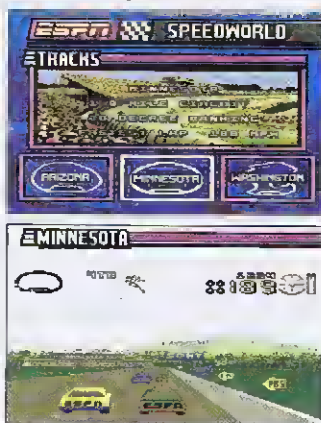
HERSTELLER:	ACCOLADE			
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH			
ERSCHEINUNGSTERMIN:	FEBRUAR			
UMSETZUNGEN GEPLANT:	K.A.			
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR			
LEVELS:	ENTFÄLLT			
BESONDERHEITEN:	BATTERIE SEGA TAP			
CA. PREIS:	99,- DM			
MUSTER VON:	ACCOLADE			
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
51% GRAFIK				
50% SOUND/EX				
41% FUN				

Speedworld

MEGA DRIVE

Rennspiel / 1-2 Spieler

Bei Speed World bekommt Ihr die Gelegenheit, als Fahrer im knallharten amerikanischen Stock Car Racing mitzumischen. Bevor Ihr Euch aber auf die Pisten begeben, müßt Ihr Euren Wagen mit den richtigen Reifen ausstatten, Spoiler ausrichten, usw. Neben einem Zwei-Spieler- und Trainingsmodus, könnt Ihr auch eine komplette Saison nachspielen, bei der Ihr die Preisgelder gleich in die Ausstattung Eures Wagens stecken solltet. Spielerisch mutet Speed World allerdings wie ein schlechter Scherz an. Schon bei den ersten Fahrversuchen kommt der erste Schock: So erbärmlich sieht Eure Karre aus. Das Fahrverhalten, wenn man hier überhaupt davon sprechen kann, ist derart träge und schwammig, als würde man eine Gurkenscheibe durch einen Klecks Mayonnaise schieben.



Hauptsache Logo

Außerdem ist es nahezu unmöglich bei gefährlichen Links-/Rechts-Kombinationen in der Spur zu bleiben, zumal man Kurven erst viel zu spät erkennt; it's not a trick, it's ... Dreck. (Ulf)

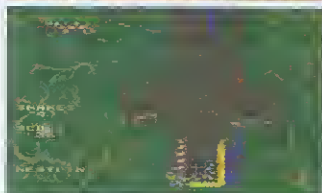
HERSTELLER:	SONY IMAGESOFT			
DATENTRÄGER:	MODUL USA			
ERSCHEINUNGSTERMIN:	GEPLANT			
UMSETZUNGEN GEPLANT:	SNES/MCD II			
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR			
LEVELS:	15			
BESONDERHEITEN:	BATTERIE			
CA. PREIS:	K.A.			
MUSTER VON:	DYNATEX			
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
28% GRAF				
19% SOUND				
21% FUN				

Wildsnake

SUPER NINTENDO

Denkspiel / 1-2 Spieler

Der sympathische Russe und Tetris-Erfinder Alexey Pajitnov hat mal wieder zugeschlagen: Schauplatz dieser Grübelelei ist eine



Ordnet die Schlangen so, daß Ihre Schwänze nach oben zeigen

Schlangengrube, bei der Ihr die herunterfallenden Reptilien unterschiedlicher Gattung und Größe zuordnen müßt. Damit die Schlangengrube nicht zu voll wird, solltet Ihr immer darum bemüht sein, zwei Schlangen gleichen Musters zusammenzubringen, damit sich eine wieder auflöst. Der Clou bei diesem Spiel ist dabei die richtige Anordnung der Warmblütler, denn die langen Viecher müssen so geschickt platziert werden, daß sie andere Gattungen nicht komplett verdecken, da sie dann nicht mehr abgebaut werden können. Nach anfänglicher Skespsis fand ich persönlich immer mehr Zugang zu diesem Tetris-Nachzügler, wobei geniale Kettenreaktionen aber schlecht vorausberechnet werden können. Zum Ausgleich gibt es verschiedene Schlangengruben, ein Spiel gegen die Zeit sowie einen 2-Spieler Modus, der allerdings lange nicht so spaßig ist wie bei Tetris. (Ulf)

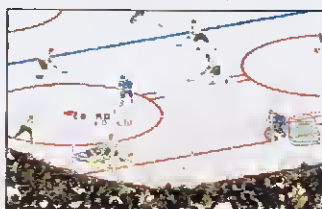
HERSTELLER: SPECTRUM HOLDBYTE BULLET PROOF			
DATENTRÄGER: MODUL USA			
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.			
UMSETZUNGEN GEPLANT: GAME BOY			
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR			
LEVELS: ENTFÄLLT			
BESONDERHEITEN: KEINE			
CA. PREIS: K.A.			
MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES			
<hr/>				
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
<hr/>				
54% GRAFIK				
<hr/>				
50% SOUND/EX				
<hr/>				
76% FUN				

Brett Hull Hockey '95

MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-2 Spieler

Accolades Eishockey-Update wartet mit einer FIFA-ähnlichen Perspektive auf, nur spiegelverkehrt zu EAs Soccer-Game. Die echten 26 NHL-Teams streiken momentan immer noch (das Ultimatum wird sie wohl kaum aufs Eis zwingen), auf Accolades Modul sind solche Eskapaden natürlich Fehlanzeige. Entweder mit Brett Hulls Team St. Louis oder einem der anderen bestreitet Ihr Play Offs (Best-Of 3, 5, 7) oder eine Saison (11, 42, 84 Spiele), Freundschaftsspiele komplettieren die Modi. Zwischenstände sowie die Funktionen des Teameditors werden mittels einer Batterie gespeichert. Während der Matches könnt Ihr Euch auf Wunsch die ganze Zeit von US-Sportreporter Al Michaels zulabern lassen, jedoch geht einem das ständige "He shoots!" schnell auf den Senkel. Dies gilt leider auch für das Gameplay, denn allzu dumpfbackig schlittern Accolades Kufencracks übers Eis. Pässe landen kaum beim eigenen Mann, die Schußstärke läßt sich nur schwer regulieren und das Scrolling verliert bei schnellen Aktionen des öfteren den Anschluß. Brett Hull ist sowohl technisch wie auch spielerisch höchst durchschnittlich, schade eigentlich, daß die Programmierer nicht gestreikt haben. (Stephan)



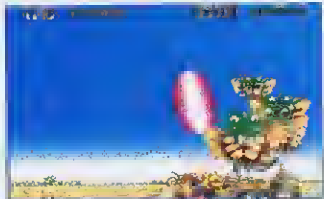
HERSTELLER:	ACCOLADE			
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH			
ERSCHEINUNGSTERMIN:	FEBRUAR			
UMSETZUNGEN GEPLANT:	K.A.			
SCHWIERIGKEITSGRAD:	LEICHT			
LEVELS:	ENTFÄLLT			
BESONDERHEITEN:	BATTERIE			
CA. PREIS:	K.A.			
MUSTER VON:	ACCOLADE			
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
54% GRAFIK				
45% SOUND/EX				
47% FUN				

Space Harrier

MEGA DRIVE 32X

Shoot'em Up / 1 Spieler

Bei "Space Harrier" seid Ihr die letzte Hoffnung für den Planeten der Drachen, und tretet gegen Mutanten, Schlangen und ähnliches Gesocks an. Dabei seht Ihr die Feinde aus dem Bildschirm auf Euch zu zoo-



Kaum Abwechslung in den Levels

men, die Ihr dann möglichst schnell von der Bildfläche fegen solltet. Damit hat sich der Spielablauf schon erschöpft, denn mehr is' nich'.



Dia Explosionen sind ganz nett

Was sich Sega dabei gedacht hat, diesen Uralt-Klassiker aus der Versenkung zu holen und dann auch noch mit keinerlei Veränderungen, sprich Verbesserungen, auszustatten ist wirklich ein Witz. Zudem haben die Programmierer beim Schwierigkeitsgrad gehörig übertrieben und Continues müssen erst erspielt werden. Auch die Grafik, nur der Zoomeffekt kann einigermaßen gefallen, und die nicht mehr zeitgemäße Musik vervollständigen das schwache Bild dieser 24 MBit starken Gurke. Wenn Sega nach dem sehr guten Start jetzt so nachlassen sollte, na dann "Gute Nacht 32X". (Stefan)

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 24 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 20+
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: DYNATEX/ORDER IN TIME

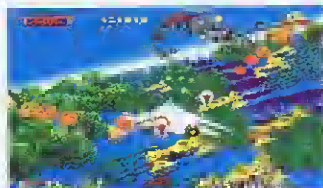
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
47%				
39%				
35%				

Afterburner Complete

MEGA DRIVE 32X

Shoot'em Up / 1 Spieler

Mit einer schmucken F-14 Tomcat düst Ihr hier durch etliche Abschnitte, immer auf der Jagd nach feindlichen Jets, die Ihr mit Euren Bord-MGs und Lenkraketen vom Himmel holen sollt. Letztere stehen Euch allerdings nur begrenzt zur Verfügung, daher solltet Ihr Euch den Einsatz dieser wichtigen Waffe gut überlegen. Zwischendurch fliegt Ihr sogar im Tiefflug über feindliches Terrain und vernichtet zahlreiche Bodenstellungen mit Eurer Bordkanone. Es mag zwar sein, daß diese grafisch und soundmäßig gegenüber der 16-Bit Version aufgepeppte Fassung dem Original recht nahe kommt, nur hat das Coin-op Vorbild, dessen Faszination in erster Linie an der Hydraulik lag, hat schon fast acht Jahre auf dem Buckel. Hinzu kommen die riesigen Explosionen, die Euch nur allzu oft die Sicht auf gegnerische Missiles versperren. Durch unendliche Continues ist das Modul zudem recht schnell durchgezockt. (Ulf)



Angesichts der vielen Sprites sind unübersichtliche Szenen vorprogrammiert



Auch sämtliche Zwischensequenzen sind diesmal debil

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
LEVELS: 20+
BESONDERHEITEN: SECHS-BUTTON-PAD
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: DYNATEX

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
51%				
47%				
51%				

FANATIC GAMES

Samst. 11:00-14:00 Inh. P. Sareyko • Tel. & Fax: 0 21 66/18 78 81 täglich 14:30 - 18:30 Giesenkirchener Str. 52 - 41238 Mönchengladbach

Einmalige Preissonderaktion!!! Einmalige Preissonderaktion!!!

Art of Fighting 99	Fatal Fury 2 89,-	NEO GEO us/j. umschaltbar mit roter LED Leuchte gebt. 399,-
3 Down Beat 139,-	Fatal Fury Special 139,-	NEO GEO us/j. umschaltbar mit roter LED Leuchte 5000 R-Schalter 649,-
Baseball Stars Prof. 69,-	Sengoku 2 139,-	
Top Pi Bull 69,-	Top Hunter 229,-	
World Heroes 99,-	Magical Lord (limitiert) 99,-	
World Heroes 2 Jet 229,-	Acid Fighters 2 229,-	
Super Side Kicks 89,-	Aggressors o D.C. 249,-	
Splinter 129,-	Samurai Showdown 2 499,-	

Vorbestellungen nur noch gegen 50,- DM Anzahlung möglich; Poster ab 8,-; Aufkleber ab 2,-

Video Cassette ca 49 Titel 3,5h 49,-	Gerät RGB-PAL 899,-
Video Cassette über CD-Gerät 39,-	King of Fighters '94 149,-
Video Cassette über die letzten 20 Titel 39,-	Top Hunter 139,-
Video Cassette über japanische Titel, Samurai u.s.w. 39,-	Samurai 2 149,-
Street Hoop 149,-	Aggressors o D.C. 149,-
Super Side Kicks 2 129,-	Karnov's Revenge 139,-
W. Heroes 2 Jet 139,-	Last Resort 109,-

M.A.K. Final Fight 299,-	Soccer Brawl 49,-	Prehistoric Island 149,-
Preisänderungen vorbehalten	Popeye 129,-	Truxton II 229,-
	Kung Fu Master 49,-	Crazy Kong II 199,-
	Raiden (1P) 149,-	Captain America 289,-
	Mr. Pac Man 89,-	Rock n Bone 199,-
		Double Dragon 99,-

TIPS&TRICKS zum Sammeln
gibt es in allen Zeitschriften
mit diesem Zeichen:

zum Sammeln!

TIPS & TRICKS

COMPUTEC VERLAG

DRAUFHAUEN, ABHAUEN ODER WAS?

01308 / 11103

Die Nummer gegen Kummer
Das Kinder- und Jugendtelefon:
Wir hören zu - solange Ihr wollt,
und alles bleibt unter uns. Montags bis freitags 15 - 19 Uhr

BundesArbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendtelefon im Deutschen Kinderschutzbund e. V.

Street Fighter The Movie



Damne Good Movie

Während in den USA erst der Trailer zu *Mortal Kombat* läuft, ist *Street Fighter: The Movie* bereits am 23. Dezember in über 2.000 Lichtspielhäusern angelaufen. Das Drehbuch stammt von Steven de Souza (48 Stunden, Die Hard, Flintstones), der auch Regie führt. Neben Martial Arts-Star Jean-Claude Van Damme (*Hard Target*, *Timecop*) wurden u.a. der kürzlich verstorbene Raul Julia (*Addams Family*, *Der Letzte Mohikaner*), die australische Sängerin Kylie Minogue, Wes Studi und Ming-Na Wen als Schauspieler verpflichtet. Finanziert

Weltherrschaft an sich zu reißen und mit 63 Geiseln 20 Mrd. US\$ zu erpressen. Leider muß Guile zuerst dessen geheime Festung in der südostasiatischen Stadt Shadaloo City ausfindig machen,



© CAPCOM



scheinbar über die einer reinen Story hinausgehen...

Statement:

Auch wenn Steven De Souza mit *Street Fighter: - The Movie* sein Regiedebüt abgeliefert hat und die Charaktere fast durchgehend authentisch dargestellt werden, kann der Film in Sachen Action-Szenen, die viel zu selten in die Handlung eingestreut werden, nicht mit den Vorschulbros mithalten. Dafür mangelt es nicht an coolen Sprüchen und etlichen Gags am Rande, T. Hawk bspw. stellt einen absoluten Drückeberger dar, und Zangief ist der Obertrottel schlechthin; alles in allem nur für *Street Fighter*-Fetischisten und Van Damme-Fans interessant. (Deutschlandstart 27. April 1995)



wurde der Movie im Verleih von Universal Pictures, der mit einem Gesamtbudget von 40 Mio. US\$ durchaus ein major project darstellt, von Capcom.



bevor er mit seiner Kommandoeinheit einrücken kann; und dann war da noch das Ultimatum, das in 72 Stunden ausläuft. Mit der Hilfe von Ken und Ryu, die er gerade wegen illegalem *Street Fighting* hinter Gitter gebracht hatte, und seiner Partnerin, British Intelligence Officer Cammy (Kylie

Minogue), heckt das Team nun einen Plan aus, Shadaloo's Mafia, allen voran Bisons Waffenlieferant Viktor Sagat (Wes Studi), zu unterwandern. Die Handlung spitzt sich schnell zu, und eine Schlüsselrolle spielt schließlich die Global News Television-Reporterin Chun Li (Ming-Na Wen), deren Motive

Videospiel Umsetzungen

32-Bit Videospielumsetzungen mit Cuts aus dem Film und digitalisierten Figuren sind natürlich schon in der Mache (Saturn, PlayStation, Mega Drive 32X); es bleibt allerdings abzuwarten, ob sich dieser dann mittlerweile fünfte Teil entscheiden genug von den Vorgängern abheben wird. Capcom jedenfalls blieb auf 1 Mio. unverkaufter *Street Fighter II*-Module sitzen. (Andreas)

Zur Story

Colonel William F. Guile (Jean-Claude Van Damme) soll den großwahn-sinnigen General M. Bison (Raul Julia) aufhalten, der gerade nichts besseres zu tun zu haben scheint als zu versuchen, die



Gnadenlos VIDEOSPIELE

TEL.: 089-4802913

Ab DM 125.- versandkostenfrei!

MEGA DRIVE

Action Replay Pro 2	89,90
Game Genie	59,90
6 Button Pad	39,90
6 Button Pad Infrarot.	89,90
Infrarot Joypeds	69,90
Addam's Family d	49,90
Alien 3 d	39,90
Alisia Dragoon d	39,90
Andre Agassi Tennis d	89,90
Another World d	49,90
Aquatic Games d	39,90
Arch Rivals d	39,90
Arrowflash d	39,90
Art Alive d	39,90
Aslerix d	79,90
Atomic Runner d	39,90
Balljacks d	39,90
Balld d	79,90
Barkley Jam	89,90
Bart's Nightmare d	39,90
Baseball 2020 d	49,90
Batman Returns d	39,90
Batmen Revenge us	39,90
Battleloads d	49,90
Bill Walsh d	59,90
Biohazard d	49,90
Blades of Vengeance	49,90
B.O.B.d	39,90
Body Count d	89,90
Bonanza Bros. d	49,90
Bubba'n Stix d	99,90
Bubsy d	59,90
Bubsy 2 d	79,90
Cadash d	39,90
Captain America	49,90
Captain Planet d	39,90
Castlevania d	99,90
Chakan d	29,90
Chiki Chiki Boys d	49,90
Chuck Rock 2 d	79,90
Cymbal Cars d	79,90
Corporation d	39,90
Cosmic Spacehead d	49,90
Crackdown d	39,90
Crackdown II	29,90
Crudefudes d	39,90
Cruelball d	39,90
Canyon Fodder d	99,90
David Robinson d	39,90
Devil's Tennis	49,90
Decap Attack d	39,90
Desert Strike d	99,90
Dino Dini Soccer d	99,90
DJ Boy d	39,90
Double Clutch d	39,90
Double Dragon 3 d	69,90
Dr. Robotnik d	79,90
Dracula	69,90
Dragon d	99,90
Dragon's Revenge d	69,90
Dschungelbuch d	109,90
Double Sport d	69,90
Dune II d	109,90
Dungeons & Dragon d	59,90
Dynasty Headdy d	109,90
Earthworm Jim d	119,90
Ecco Tennis d	79,90
Ecco the Dolphin 2 d	99,90
European Golf Tour d	89,90
Exhumed Champions d	79,90
El Mutants d	49,90
F 1 Race	99,90
F 117 d	59,90
Fantastic Dizzy d	49,90
Fantasy Zone d	39,90
Fatal Fury d	59,90
FIFA Soccer d	79,90
FIFA '95	109,90

79,90 SOLEIL d
69,90 Sonic & Knuckle d
49,90 Sonic 2 d
39,90 Sonic Spinball d
39,90 Space Harrier d
49,90 Sparkster d
49,90 Speedball 2 d
49,90 Spiderman j
49,90 Splatterhouse 2 d
39,90 Steel Empire d
79,90 Steel Talons d
29,90 Streetfighter 2 d
99,90 Strider I
49,90 Strider d
39,90 Sunset Riders d
39,90 Superman d
39,90 Super Shinobi d
39,90 Super Streetfighter d
79,90 Super Streetfighter jp
49,90 Syndicate d
109,90 Sylvester & Tweety d
59,90 Talespin d
99,90 Taimit's Adventure d
59,90 Tazmania 2 d
109,90 Technotech d
49,90 T2 Arcade
39,90 Thunderforce 2 d
69,90 Toki d
109,90 Truxton d
49,90 Turtles T. Fighters d
49,90 Twin Hawk d
39,90 Two Crude Dudes
29,90 Urban Strike d
129,90 Valis SD j
49,90 Vortex I
89,90 Virtual Pinball d
109,90 Wani Wani World I
69,90 Warpseed d
69,90 Wimbledon Tennis d
39,90 Win'n Liz d
79,90 Wolverine d
69,90 Wonderboy V
99,90 World Class Soccer d
69,90 World Class Leaderboard
49,90 WWF Raw d
79,90 WWF Royal Rumble
99,90 Xenon 2 d
99,90 Zero the Kamikaze d
99,90 Zero Wings I
89,90 Zero Wings d
109,90 Zombies d
39,90 Zool d

SUPER NES

99,90 Action Replay Pro 2
79,90 Gamemage
89,90 Game Genie
49,90 Gamesaver
109,90 Actraizer 2 d
119,90 Addam's Family d
49,90 Addam's Family us
69,90 Addam's Family 2 eu
109,90 Adventure Islands us
49,90 Adventure Islands 2 eu
49,90 Aladdin us
49,90 Alien 3 d
59,90 All American Football us
99,90 Animaniacs d
39,90 Arcana us
39,90 Art of Fighting eu
49,90 Axel Jay d
99,90 Baltz us
99,90 Barkley Shutup & Jam d
139,90 Baseball Simulator us
59,90 Battleship eu
59,90 Battletank eu
29,90 Battletank 2 d
39,90 Battleloads

119,90 Beauty & the Beast d
119,90 Best of the Best eu
49,90 Bill Lumber Basketb. us
79,90 Blackhawk d
39,90 Blues Bros d
99,90 Bomberman d
39,90 Bomberman 2 d
29,90 Brawl Bros. d
49,90 Brell Hull Hockey d
39,90 Bubby d
49,90 Captain America eu
99,90 Chaos Engine d
19,90 Chessmaster us
29,90 Chuck Rock us
59,90 Chuck Rock d
39,90 Chopfitter III d
49,90 Clayfighter eu
129,90 Claymates d
109,90 Cliffhanger d
109,90 Contra us
119,90 Cool Spot d
29,90 C.R.J. Baseball d
39,90 Crash Dummies us
99,90 Crash Dummies d
99,90 Crazy Sports eu
39,90 Cyberspin us
49,90 D-Force us
39,90 Darius Twin us
49,90 Desert Fighter us
39,90 Ding Dini Soccer d
69,90 Donkey Kong d
39,90 Double Dragon V d
39,90 Dr. Franken d
99,90 Dracula d
29,90 Drakken us
29,90 Dragon d
99,90 Dschungelbuch d
19,90 Earthworm Jim d
49,90 EEEEK! The Cat d
69,90 Equinox eu
59,90 F - Zero us
109,90 F1 Pole Position II d
39,90 Fievel Goes West d
39,90 First Samurai d
49,90 Fighter History us
109,90 Final Fight us
89,90 Final Fight 2 d
39,90 Flashback
109,90 Foreman Boxing us
29,90 Fun'n Games d
39,90 Ghouls'n Ghosts us
59,90 Ghoul Patrol d
49,90 Gods d
Godfrump d
Gradius 3 us
Home Alone us
89,90 Hook d
69,90 Hulk d
59,90 Hyper Zone us
59,90 Indiana Jones d
99,90 International Tennis d
49,90 Joe & Mac us
29,90 John Madden '95 d
59,90 Jurassic Park eu
29,90 Jurassic Park 2 d
99,90 Kablooby us
79,90 Kendo Rage us
49,90 Kick Off d
49,90 Kick Off 3 d
129,90 King Arthur eu
49,90 König der Löwen eu
79,90 Lagoon us
59,90 Last Action Hero d
99,90 Legend d
129,90 Lemmings us
29,90 Lemmings 2 d
59,90 Lost Viking d
49,90 Lord of the Rings d
69,90 Magic Boy d
89,90 Major Title d

99,90 Mario Andretti us
69,90 Mariokart us
29,90 Maximum Carnage d
99,90 Mechwarrior eu
39,90 Micheal Jordan Chaos
49,90 Mickey Mania d
99,90 Micro Machines d
59,90 NBA Allstars d
119,90 NBA Live
79,90 NHL '95 d
49,90 Nigel Masel Indy Car d
99,90 Obilus us
29,90 On the Ball d
29,90 Oper. Logic Bomb d
59,90 Pacman 2 us
89,90 Pagemaster d
119,90 Paperboy 2 us
59,90 Paperboy 2 d
49,90 Pang d
69,90 Pitfall d
49,90 Play Action Football us
59,90 Pocky & Rocky d
39,90 Pop'n Twinbee d
59,90 Pop'n Twinb. Rainbow d
89,90 Prince of Persia d
29,90 Push Over d
29,90 R - Type III eu
29,90 Raiden us
99,90 Rampart us
119,90 Return of the Jedi d
139,90 Rival Turf d
99,90 Rival Turf us
49,90 Rise of the Robots d
59,90 Roadrunner d
39,90 Rocketeer us
109,90 Rocket Clemen Football us
109,90 Player Manager d
109,90 RPM Racing us
49,90 Rushing Bear
69,90 Secret Missions d
39,90 Sensible Soccer eu
119,90 Shaq Fu d
99,90 Simcity d
39,90 Simcity eu
119,90 Smart Ball us
49,90 Smash Tennis
119,90 Smash TV d
59,90 Space Ace eu
19,90 Spanky's Quest us
59,90 Sparksler d
19,90 Spindizzy World d
119,90 Starwars d
59,90 Streetfighter Turbo d
79,90 Streetracer d
29,90 Strike Gunner d
19,90 Strike Gunner us
49,90 Sticker d
79,90 Stunt Race FX d
29,90 Super Bowling us
119,90 Sunset Riders d
49,90 Super Kick Off d
49,90 Super Morph d
119,90 Super Pang d
49,90 Super Turrican d
79,90 Syndicate d
29,90 Tazmania d
49,90 Terminator 2 Arcade d
59,90 Timeslip eu
119,90 Top Gear us
79,90 Total Carnage eu
119,90 Thunderspirit j
69,90 Tom & Jerry us
59,90 Troddlers d
59,90 Tum & Bum d
59,90 Turrican d
79,90 Turtles
79,90 Untouchables us
109,90 Val D'Isere d
79,90 Vortex d
59,90 Wayne's World eu

129,90 Wingcommander II eu
79,90 Winterolympics eu
109,90 Wolfchild us
79,90 Wolverine d
99,90 World Heroes d
79,90 WWF Raw d
79,90 Xerion us
69,90 Y's Ill us
119,90 Young Merlin eu
119,90 Zeldas us
119,90 Zombies d
129,90 Zool d

GAMEGEAR

119,90 Addam's Family d
29,90 Aerial Assault d
49,90 Aleste 2 d
49,90 Alien Syndrome d
89,90 Ariel d
29,90 Ariel j
89,90 Asterix d
79,90 AX Battler d
99,90 Bart vs Space Mutants d
59,90 Bart vs the World d
49,90 Batman's Return d
39,90 Chakan d
49,90 Chuck Rock d
89,90 Cool Spot d
29,90 Defender of Oasis d
49,90 Desert Speed Wap d
39,90 Donald Duck 2 d
39,90 Double Dragon d
49,90 Dracula d
29,90 Factory Panic d
29,90 Fantasy Zone d
79,90 Foreman Boxing d
29,90 Global Gladiators d
49,90 Holyfield Boxing d
69,90 Hook d
69,90 James Pond 2 d
99,90 Joe Montana Football d
69,90 Klax d
59,90 Land of Illusion d
29,90 Last Action Hero d
99,90 Lemmings d
99,90 Marble Madness d
49,90 Master of Darkness d
29,90 Mickey Mouse 2 d
129,90 Mortal Kombat II d
49,90 Olympic Gold d
99,90 Ottifanten
99,90 PGA Golf d
99,90 Poplis d
39,90 Powerstrike 2
29,90 Prince of Persia d
79,90 Psychic World d
119,90 Put & Putter d
79,90 Robocop vs Terminator d
59,90 Shinobi d
69,90 Smash TV
89,90 Super Off Road d
49,90 Sonic Chaos 2 d
59,90 Sonic d
119,90 Space Invaders d
59,90 Spiderman d
89,90 Starwars d
49,90 Strider 2 d
29,90 T2 Judgement Day d
49,90 Talespin d
59,90 Tazmania d
89,90 Wolfchild d
109,90 Woody Pop d
69,90 WWF Raw d
59,90 Zool d

Preisliste Stand 02.01.1995

LIEFERBEDINGUNGEN

= amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWST Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter.
Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszuschleusen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Ab DM 125,- Lieferung senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90

Gnadenlos Elektronik Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074

Kasumi Ninja

Das erste Prügelspiel auf dem Jaguar entpuppt sich als Blutorgie (mit Lock out-Feature)

JAGUAR

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Es war nur eine Frage der Zeit, bis auch Jaguar-Fans mit einem Prügelspiel "verwöhnt" werden. Die Story ist natürlich völlig an den Haaren herbeigezogen und damit schnell erzählt: Der Ninja-Lord Gyaku beabsichtigt die Weltherrschaft an sich zu reißen, und Euch liegt natürlich viel daran, ihn von diesem Vorhaben abzuhalten. Ihr übernehmt zunächst die Rolle der Ninjas Habaki bzw. Senzo und könnt nach einem Sieg über einen der restlichen Kämpfer auch diesen steuern; als da



Deutlich schwieriger zu besiegen als der Rest: Aleric

wären Chagi, ein durchtrainierter Kickboxer, Alaric, der König der Goten, die Amazone Thundra, der Indianer Pakawa, die Staatsanwältin Danja und zuguterletzt der Schotte Angus. Jeder der Charaktere verfügt über spezielle Schlag- und Tritt-Techniken, sowie über eine Reihe komplizierter Special Moves. Da Ihr das Spiel in vier verschiedenen Gore Levels spie-



Markus: Kasumi Ninja hat zwar einige positive Ansätze, leider nur viel zu wenige. In Bezug auf Grafik und Sound gibt es eigentlich

wenig zu bemängeln, die klare Sprachausgabe und die teilweise photorealistischen Hintergründe können durchaus überzeugen; doch was bringt all das, wenn die Sprites nur spärlich animiert sind und das berühmt-berüchtig-

len könnt, sind beim letzteren u.a. Finishing Moves enthalten, die dem Gegner den Rest geben.



Angus' Special Move: Er hat Feuer unter dem Kilt

te, indizierte 16-Bit Vorbild deutlich bessere Animationsphasen vorzuweisen hat. Entscheidend ist natürlich die Spielbarkeit, nur hat Atari auch die alles andere als gut hinbekommen. So lassen sich die Charaktere nur sehr zäh steuern, was nicht zuletzt am Pad liegt, das für Beat'em Ups nicht ausgelegt zu sein scheint, aber auch an den viel zu umständlichen Special Moves. Wer dagegen auf völlig überzogene Gewalt steht, liegt bei Kasumi Ninja richtig.



HERSTELLER:ATARI
DATENTRÄGER:16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:MITTEL
LEVELS:6
BESONDERHEITEN:BATTERIE/STROMBAND
CA. PREIS:H.A.
MUSTER VON:OYNATEX



Martin: Accolade hat sich zwar stets bemüht Bubsy ohne Ende zu hypen, aber sooo berühmt war ihr Möchtegern-Maskott-

chen eigentlich noch nie; und die Jaguar-Version erleidet leider dasselbe Schicksal. Schade eigentlich, denn das Leveldesign ist durchaus eigenständig und die Welten sind recht umfangreich; nur krankt der Luchs nach wie vor an der schlampigen Steuerung, den mitunter unübersichtlichen Stellen und der ungenauen Kollisionsabfrage, die bereits die 16-Bit Versionen zierte. Noch dazu wurde der Schwierigkeitsgrad viel zu hoch angesetzt, so daß sich trotz Passwortfunktion bald mehr Frust als Lust einschleicht, vor allem wenn man erst bemerkt, daß sich auch in höheren Levels nicht viel ändert; Bubsy war und ist alles in allem ein ganz nettes (16-Bit) Spiel, das nur mit einigen Macken zu kämpfen hat, Atarianer blättern lieber auf Seite 38 zurück.

Der erste Endgegner kommt auf der Teekanne daher

Bubsy

In: Fractured Furry Tales

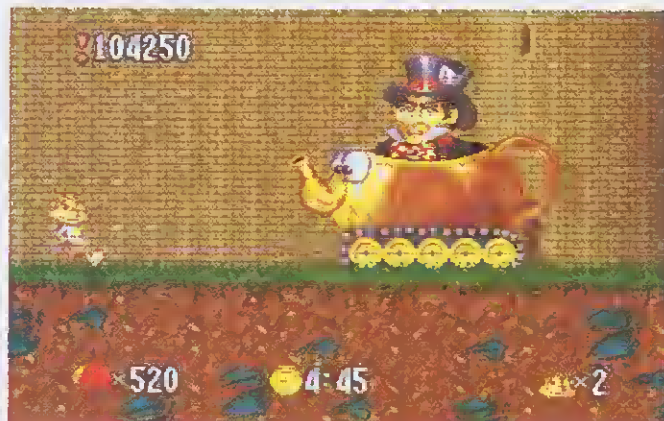
Klingt zwar auf den ersten Blick nicht wie Bubsy In: Claws Encounters Of The Furred Kind, spielerisch ist aber alles beim alten geblieben

JAGUAR

Jump'n Run / 1 Spieler

Auch wenn Accolade nicht selbst für den Jaguar entwickelt, so hat sich Atari zumindest einige ihrer Lizenzen gesichert; erstes Ergebnis dieser

Zusammenarbeit stellt Bubsy In: Fractured Furry Tales dar, das von Imagitec Design entwickelt wurde, die schon für die Umsetzungen von Evolution Dino Dudes, Raiden, Zool 2, sowie für die Tempest 2000 Techno-Tracks verantwortlich zeichneten. Die verrückten



Kuschelmärchen des kleinen Lynx, äh Luchs, finden in Bubsy Im Wunderland ihren Anfang. Während hier noch recht harmlose Gegner auf ihn warten, wie bspw. Tweedle Dum und Tweedle Dummer (!), ändert sich das in den späteren vier Welten gewaltig. 20.000 Meilen unter dem Meer muß er sich z.B. mit aufdringlichen Meerjungfrauen, heimtückischen Seepferdchen oder blubbernden Hamster U-Booten herumplagen. Ohne die Extras, die Bubsy auf seinem Weg begleiten, wäre der Luchs allerdings akut vom Aussterben bedroht.

HERSTELLER:ATARI/IMAGITEC DESIGN
DATENTRÄGER:16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT:K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:SCHWER
LEVELS:15
BESONDERHEITEN:PASSWORT
CA. PREIS:K.A.
MUSTER VON:OYNATEX



Zool 2

... ein Ninja auf Abwegen

JAGUAR

Jump'n Run / 1 Spieler

Gremmlins Maskottchen Zool machte schon so ziemlich jedes Computer- und Videospielsystem unsicher, angefangen beim Amiga bis hin zum Mega Drive oder dem Game Boy; nichts liegt näher als ein (erfolgreiches) 16-Bit Konzept auf den Jaguar zu portieren, hat sich wohl Gremlin gedacht und den zweiten Teil an Atari lizenziert. Wie gewohnt, stürzt Ihr Euch mit der streitlustigen Ameise oder seiner Freundin ins Getümmel, und gebt den heranrückenden Feinden die Peitsche. Um in

die nächste der insgesamt sechs Welten zu gelangen, solltet Ihr nur 99% der Extras finden, was sich zwar schwer anhört, aber erst in den höheren Levels wirklich ein echtes



Die Qual der Wahl

Bild unten:
Diesmal setzen die
Gegner unserem
Kleinen ganz schön zu



Viele Leckerbissen
sind nötig, um einen
Level zu beenden

Problem dar-
stellt. Ein kleines
Schutzschild und
ein zweiter Zool,
der Euch auf
Schritt und Tritt
verfolgt, sind

hektisch und unübersichtlich geraten. Blindsprünge in den nächstbesten Abgrund sind keine Seltenheit, und einige unfairen Stellen tragen auch nicht gerade zur Motivation bei. Für eine eingeschworene Jump'n Run-Fangemeinde, die auch bereit ist viel Geduld mitzubringen, kommt diese aufgemotzte Version von Gremlins Zool 2 natürlich gerade richtig, wer es jedoch etwas geradliniger und ruhiger vom Spielablauf liebt, sollte eher auf Rayman warten.

neben weiteren Power Ups wohlweislich in den Levels verstreut worden, damit Euch die Feinde nicht zu sehr auf die Schale rücken können.



Jewells am Levelende erwarten Euch diese Büsche

HERSTELLER:	ATARI/IMAGITEC DESIGN
DATENTRÄGER:	16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	JANUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SCHWER
LEVELS:	6
BESONDERHEITEN:	BATTERIE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	ATARI
	schlecht mittel gut sehr gut super
65% GRAFIK	
67% SOUND/EX	
65% FUN	

SEGA WORLD OF GAMES

Computer- und Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

ATARI Jaguar Pal incl. Cybermorph 549,00 DM

SUPER NINTENDO

Actraiser 2	99,90
Blackhawk	99,90
Dankey Kang	139,90
Earth Warm Jim	139,90
FIFA Soccer 95	139,90
Final Fantasy 3 US	139,90
Illusion of Gaia US	159,90
König der Löwen	139,90
NHL Hockey 95	139,90
Secret of Mana	119,90
Syndicate	129,90
Street Racer	129,90
Super Bomberman 2	119,90
Super Punch Out	119,90
Pitfall	129,90
Return of the Jedi	139,90
Super Street Fighter	139,90
Samurai Showdown	139,90
Indiana Jones	139,90
Mickey Mania	129,90
WWF Raw	139,90

SEGA MEGA DRIVE

Earth Warm Jim	129,90
FIFA Soccer 95	109,90
Lion King	139,90
Mega Bomberman	119,90
Mickey Mania	119,90
NHL Hockey 95	119,90
PGA Golf 3	119,90
Shining Force 2	129,90
Sanic & Knuckles	119,90
Salei	129,90
Urban Strike	119,90
WWF Raw	139,90
Zera Tolerance	99,90

NEU von SEGA
32 X 389.00 DM

Panasonic 3 DO Pal
998.00 DM

Laufend Neuheiten!

SEGA SATURN 1399,00 DM

Electric dreams

Mega Drive	Super - Nes	Mega - CD 2
Adams Family Values Dt. 99,-	Actraiser 2 Dt. 115,-	Battle Corps Dt. 109,-
Andretti Racing Dt. 99,-	Adams Family Values Dt. 99,-	Dune Dt. 99,-
ATP-Tennis Dt. 109,-	Axelay Dt. 119,-	Ecco 2 Dt. 109,-
Ballz Dt. 95,-	Beauty and the beast Dt. 109,-	Final Fight Dt. 89,-
Bill Walsh Footb. Dt. 99,-	Bugs Bunny - Rabbit R. Dt. 128,-	F1 Champ. Dt. 109,-
Boogerman Dt. 109,-	Chaos Engine Dt. 112,-	Heimdal US 99,-
Bubbsy 2 Dt. 92,-	Charles Barkley Dt. 125,-	Jurassic Park Dt. 89,-
Castlevania Dt. 92,-	Dschungelbuch Dt. 129,-	Mickey Mania Dt. 105,-
Chaos Engine Dt. 109,-	Donkey Kong Country Dt. 149,-	Powermonger Dt. 94,-
Combat cars Dt. 79,-	Equinox Dt. 125,-	Rebel Assault Dt. 109,-
Das Dschungelbuch Dt. 109,-	Earthworm Jim Dt. 129,-	Silpheed Dt. 89,-
DR. Robotniks MB Dt. 99,-	F1-Pole Pos 2 Dt. 115,-	Soulstar Dt. 109,-
Ecco 2-Tideso Time Dt. 109,-	Flintstones - The Movie Dt. 105,-	Thunderhawk Dt. 99,-
Eternal Champions Dt. 99,-	Itchy & Scratchy Dt. 119,-	Tomcat Alley Dt. 95,-
FIFA-Soccer II Dt. 109,-	J. Madden '95 Dt. 129,-	Vay US 109,-
John Madden '95 Dt. 107,-	Jurassic Park 2 Dt. 125,-	
Jurassic Park-Ramp Ed. Dt. 109,-	Lion King Dt. 132,-	Mega CD 479,90
Landstalker Dt. 119,-	Lord of the Rings Dt. 109,-	
Lion King Dt. 124,-	Markos Magic Footb. Dt. 109,-	Game Boy
Lost Vikings Dt. 109,-	Maximum Carnage Dt. 135,-	Aladdin Dt. 59,-
Mickey Mania Dt. 115,-	Mechwarrior Dt. 129,-	Bomberman Dt. 61,-
	Micro Machines Dt. 115,-	Dschungelbuch Dt. 59,-
	Mr. Nutz 2 Dt. TBA	FIFA - Int. Soccer Dt. 69,-
Ren & Stimpy Dt. 99,-	NBA-Showtime Dt. TBA	Flintstones Dt. 57,-
Shining Force II Dt. 129,-	NHL - '95 Dt. 119,-	Jungle Strike Dt. TBA
Soleil Dt. 119,-	Operation Europe US 135,-	J. Madden '95 Dt. 59,-
Sonic + Knuckles Dt. 114,-	Page Master Dt. 119,-	Jurassic Park 2 Dt. 59,-
Sparkster Dt. 99,-	Paws of Fury Dt. 114,-	Lemmings 2 Dt. 69,-
Streets of Rage III Dt. 125,-	Return of the Jedi Dt. TBA	Lion King Dt. 65,-
Super Streetfighter Dt. 109,-	Seaquest DSV Dt. 125,-	Seaquest DSV Dt. 61,-
Urban Strike Dt. 169,-	Star Trek Dt. TBA	Super Mario Land 3 Dt. 65,-
Virtua Racing Dt. 109,-	Syndicate Dt. TBA	Tiny Toons 3 Dt. 61,-
World Cup USA Dt. 129,-	Theme Park Dt. TBA	World Cup USA '94 Dt. 69,-
WWF Raw Dt. 89,-	Vortex Dt. 139,-	WWF Raw Dt. 69,-
Zombies Dt. 89,-	WWF Raw Dt. 149,-	WWF 3 Dt. 61,-
		Zelda Dt. 65,-
Mega Drive II 198,-		
Multi Mega 889,-	S-Nes + Streetfighter 2 249,-	Gameboy Basis-Set 99,-
		Super Gameboy 99,-

Ebenfalls im Programm: 32-x - CD-ROM Versand: Per NN (Porto DM 7,-). Lieferung ins Ausland nur per VK zzgl. DM 18,- Versandkosten. Ab DM 250,- portofrei. Stammkunden auf Rechnung.

ELECTRIC DREAMS Video-/PC-Spiele-Versand • Matthias Sinn • Jahnstr. 25 • 89155 Erbach
Tel. 07305/919-004 • Fax 07305/919-005 • Mo - Fr 10.00 - 12.00, 14.00 - 19.00 • Sa 10.00 - 14.00

Iron Soldier

Atari auf dem Battletech-Trip

Die Iron Fist Corporation hat mit einer gewaltigen Armee alle Staaten der Erde überrannt und baut jetzt ihr gewaltiges Industrie- und Finanzimperium aus, um volle Kontrolle zu erhalten. Eine kleine Gruppe von Widerstandskämpfern lehnt sich jedoch auf und versucht, die IFC vom Thron zu stoßen. Dabei haben sie sich den Prototyp eines ca. 10m hohen

JAGUAR
Shoot'em Up / 1 Spieler

Kampfbots unter den Nagel gerissen, in dessen Kopf ein Pilot die Steuerung übernimmt. Hier kommt Ihr ins Spiel. Ihr übernehmt, wie sollte es auch anders sein, den Pilotensitz dieses riesigen Ungetüms und macht der IFC die Hölle heiß. Insgesamt habt Ihr 16 Missionen zu absolvie-



Stefan: Dieses 16 MBit-Modul läßt natürlich das Herz eines jeden Battletech-Fans höher schlagen und zieht einen grafisch gleich in seinen Bann, auch wenn nur Panzer und Hubschrauber mit Textures überzogen, und für den "Rest" nackte Polygone verwendet wurden. Euer Mech stapft zwar recht langsam durch die Gegend,

wenigstens wurde das Ganze relativ flüssig in Szene gesetzt. Mit der Wahl der Waffen kommt vor jeder Mission zudem etwas Taktik ins Spiel, wobei die Levels aber in richtiger Reihenfolge gespielt werden sollten, da manche Abschnitte nur mit bestimmten Waffen zu lösen sind, die man erst in einer vorhergehenden Stadt finden muß; alles in allem ein solide inszeniertes Spiel, das, obwohl es nicht mit allzu viel Tiefgang aufwartet, dennoch fesseln kann.



Die feindlichen Mechs sind harte Brocken

können. Erst die letzten vier Missionen lassen sich jeweils einzeln sichern. Die Aufgaben, die es zu erledigen gilt, reichen vom Aufspüren von neuen Waffen, der Verteidigung des Rebellenhauptquartiers, der Zerstörung von Schiffen, Brücken und Lastern, bis hin zum Vernichten einer ganzen Stadt. Dabei stehen Euch neben der blanken Eisenfaust und Eurer Standardwaffe Raketenwerfer, Schnellfeuerkanonen, Granaten und eine



Hier müßt Ihr Trucks aufhalten



Die Helikopter sind leichte Beute

Die Waffen



Assault Rifle
Standardwaffe, schwache Durchschlagskraft, mittlere Entfernung

Rocket Launcher
12 Raketen mit guter Durchschlagskraft und Distanz



Chain Chuter
Ausgezeichnete Nahkampf-Waffe, gute Schlagkraft

Gatling Gun
Wie Assault Rifle, nur höhere Feuergeschwindigkeit



Hand Grenade
Mittlere Durchschlagskraft, kurze Entfernung

Rail Cannon
Weite Entfernung, hohe Durchschlagskraft, langsame Feuergeschwindigkeit



Heavy Shield
Erhöht Penzerung

Cruise Missile
Ferngelenkte Rakete, hohe Schlagkraft, maximale Entfernung



Dieses fette Ungetüm verträgt schon ein paar Brocken



Sogar gegen Bomber müßt Ihr Euch wehren

ren, wobei immer vier anwählbar sind und auch diese an einem Stück gespielt werden müssen, um abspeichern zu

Kettensäge zur Wahl. In den Städten tretet Ihr gegen Panzer, Hubschrauber, Geschütztürme, Raketenstellungen, Senkrechtstarter, Bomber und andere Mechs an. Kommt Euch ein Panzer zu nahe,



Die Missionen im Überblick

... und danach				
HERSTELLER:	ATARI/ECLIPSE			
DATENTRÄGER:	16 MBIT-MODUL DEUTSCH			
ERSCHEINUNGSTERMIN:	JANUAR			
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE			
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR			
LEVELS:	16			
BESONDERHEITEN:	BATTERIE			
CA. PREIS:	139,- DM			
MUSTER VON:	ATARI/ECLIPSE			
schlecht	mittel	gut	sehr gut	exzellent
67% GRAFIK				
62% SOUND/FX				
77% FUN				

Extreme Skiing

Passend zur Jahreszeit dürft Ihr Euch auf dem Jaguar in winterliche Gefilde stürzen

JAGUAR

Sportspiel / 1 Spieler

Extrême Skiing ist kein neuer Titel, sondern eine Umsetzung von Val D'Iserie auf dem SNES (Test in Mega Fun 6/94), demzufolge sind vom Spielaufbau her keine Unterschiede auszumachen. Ihr stürzt Euch entweder auf Skiern oder Snowboard steile Hänge hinunter, weicht beim Free Ride zahlreichen Hindernissen aus und versucht innerhalb eines Zeitlimits die erforderlichen Checkpoints zu erreichen; bei

den Competitions (Slalom, Riesenslalom, Abfahrt) sind fehlerfreie Fahrten für eine gute Platzierung entscheidend. In beiden Wettbewerben könnt



Nach jedem Rennen werden die Zeiten eingeblendet

Ihr zu Anfang nur bestimmte Strecken anwählen, erst wenn



Mit gut getimten Sprüngen weicht ihr Hindernissen aus, allerdings sorgt die etwas ungenaue Kollisionsabfrage trotzdem für mehr Stürze als Euch lieb ist



Im Free Ride hebt Ihr mehrere Strecken zur Auswahl

diese erfolgreich beendet wurden, kommen weitere hinzu. Neben Beschleunigen und Links-/Rechts-Schwüngen könnt Ihr auch springen, was vor allem im Free Ride bei den vielen Hindernissen dringend nötig ist, da sich dort vom Ski-

Runden Spaß, in den höheren Levels steigt die Zahl der unfalligen Stellen dann aber leider drastisch an, daß die Motivation relativ schnell im Schnee stecken bleibt; im Grunde etwas schade, denn mit einem ausgefeilteren Gameplay hätte sich der Jaguar mit Extreme Skiing zumindest in Sachen Wintersport locker einen Spitzenplatz sichern können, zum einen, weil es an der Aufmachung nur wenig auszusetzen gibt, und die 16-Bit-Konkurrenz bislang durch die Bank abgelöst hat.

hasen bis hin zur Schneeraupe so ziemlich alles auf den Pisten tummelt.

HERSTELLER: ATARI/LORICEL
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JANUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: K.A.
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ATARI



Call me
(02622)
83517

MAK

MAK die Automatenkonsole 549,99 DM
Sparset (+Stick & Spiel) 799,99 DM

Top Games Lieferbar wie z.B.:
Truxton 2, Asterix, Sunset Riders, Frog,
Hit the Ice, Knights of the Round, SF 2 ...

SUPER NES

Spiele !!!!! ab 39,99 DM
Joypad Verlängerung 2,5m 29,99 DM
Umbau SNES d'us/jp 50/60Hz
mit Schalter & Modulportvergrößerung
(bei 60Hz 20% schneller!) 99,99 DM

SEGA MEGA

Spiele !!!!! ab 29,99 DM
Joypadverlängerung 29,99 DM
SMD 1 Umbau 50/60Hz
(bei 60Hz 20% schneller!) 55,55 DM
und ja/dt. mit Schalter 75,75 DM
SMD 2 Umbau Gleiche Merkmale wie SMD 1

NEO GEO

Neo Geo inc. Schal. 50/60Hz 799,99 DM
und Bloodmodus
Joypadverlängerung 2m 49,99 DM
Umbau 50/60 Hz 59,99 DM
Umbau Samurai mit Blut
auch Toploader CD !!! 149,99 DM

Hard- & Software für alle
Systeme Lieferbar

NEU: 32X, Neo CD, Saturn, Sony...

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

WOLFSOFT

Scart-Umschalter

Sind Sie das lästige umstöpseln leid?
Dann haben wir die Lösung für Sie!!!
Der RGB-taugliche Umschalter für Video-
spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

3-fach Umschalter 139,99 DM
4-fach Umschalter 159,99 DM
7-fach Umschalter 249,99 DM
Audiokabel 5m 7,99 DM

Anschlußkabel

Sega Saturn RGB + HiFi 79,99 DM
SNES RGB Kabel dt. +HiFi 39,99 DM
SNES RGB Kabel us/jp +HiFi 49,99 DM
Neo Geo RGB Stereo + Booster! 59,99 DM
Mega Drive 1,2 RGB Stereo 45,99 DM
HiFi Adapter für RGB Kabel 29,99 DM

Probleme mit dem Anschluß der Konsole
an ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!
Adapterkabel für fast alle Commodore-
Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99 DM

PC-ENGINE

Turbo Grafx inc. 4 Spiele
149,99 DM

Spiele ab 4,99 DM
Joypad Verlängerung 29,99 DM
Japan Umbau T. Duo/Grafx! 99,99 DM
Japan Umbau Turbo Express 119,99 DM
RGB Umbau PC-Engine/Duo 99,99 DM

JAGUAR

Jaguar inc. Spiel RGB Kabel 599,99 DM
RGB Kabel inc. HiFianschluß 49,99 DM
Umbau 50/60Hz mit Schalter 75,75 DM
Spiele ab 99,99 DM

3DO RGB Umbau 299,99 DM
Amiga CD 32 RGB Umbau 119,99 DM

GAMES GARDEN

SEGA MD DV

Fila 95 109,95
Mega Bomberman 99,00
Der König der Löwen 124,95
WWF Raw 129,95
Generation Lost 89,95
Pitfall 109,95
Earthworm Jim 139,95
Rise of the Robots 109,95
Syndicate 109,95
Psycho Pinball 119,95
Mickey Mania 109,95
Boggermon 129,95
Aero 2 119,95
Wolfarin 119,95
The Pagemaster 119,95
Zero 119,95
Micro Maschines 2 119,95
Modden 95 119,95

Komplettes US-SNES Programm lieferbar

NBA Live 95 119,95

3 DO

Samurai Shodown 119,95
Rise of the Robots 119,95
Nova Storm 119,95
Starblade 119,95
Creme Patrol 129,95

SEGA MCD + 32X

Star Wars Arcade 139,95
VR Racing Deluxe 134,95
32x 379,00
MCD + Spiel 389,95
Heart of the Alien 109,95
Mickey Mania 109,95
BC Racers 109,95

und vieles mehr...
Komplettes Sega-Programm
lieferbar

MANGA-ANIME-VIDEOS

Crying Freeman 1-6 je 29,95
Guyver 1-9 je 19,95
Cybercity 1-3 je 29,95
Fist of the Northstar 39,95
Devil Man 1-2 je 34,95
Appleseed 39,95
Uratschikidoj 1+2 je 39,95
Uratschikidoj 3.1-3.4 29,95
Riki Oh jop 79,95
Dragonball Z 69,95
Techno Police dt 39,95
AD Blice 24,95

alle Mangatitel lieferbar!

Atari Jaguar + Neo Geo CD bei uns erhältlich!
Atari Jaguar (z.B. Checkered Flag 129,95)

Ruft an: 09 11/7 41 81 85 von 10³⁰ - 20⁰⁰

Versand + Ladengeschäft
Nürnbergerstr. 26
90762 Fürth

Ladengeschäft
Karl-Grillenberger Str. 16
90402 Nürnberg
Fax: 0911/7418285

Ladengeschäft
Martin Lutherplatz 2
91054 Erlangen

Irretümer u. Preisänderungen vorbehalten, 9,- MN Gebühr, ab 200,- Versandkosten frei, Ladenpreise können variieren!

SPECIAL DONKEY KONG C.

DONKEY KONG COUNTRY

100 %

FÜRTEUCH GELOBT

Hier sind die fehlenden Runden...

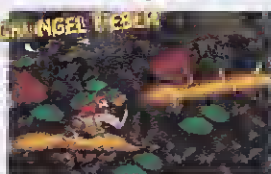
TEL 2

TRICK TRACK TRECK

Direkt unter dem Exit befindet sich die Bonustonne

Nach der Mitte, nach der ersten TNT-Tonne, rechte Wend

OBCHUNGEL FIELEN



Öffnet die erste Wand rechts vom Rhinozeroß

OLIVER DANN



Schmelzt eine Tonne gegen die letzte Mauer vorm Exit



Springt am Ende der ersten Etappe in dieses Feß



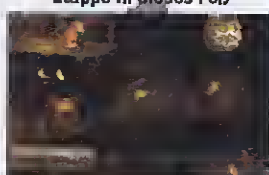
Erster Abgrund



Die Wend findet ihr rechts vom Ausgang der 1. Bonusrunde



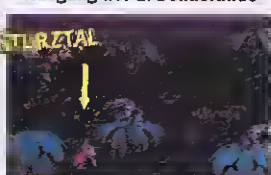
In der Adlersequenz findet ihr diese Tonne am unteren Rand



Springt auf die Plattform, dann in die Tonne



Nach dem Drei-Richtungs-Galer die erste Wand rechts



Stürzt Euch in den Abgrund nach dem D



Direkt klammert dem Start



Klettert am ersten Seil nach oben und geht in diese Höhle



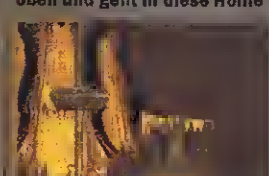
Springt in den Abgrund und öffnet die Mauer ganz rechts



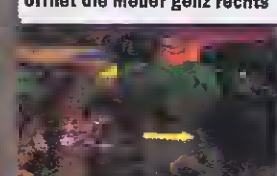
Der letzte Abgrund verbirgt eine Tonne



Direkt unter dem Exit



Fahrt mit dem letzten Aufzug nach unten, um diese Höhle zu finden



Fliegt hier, dann N unter den Lianen nach rechts



Aus dem Faß gegen diese Wand schließen



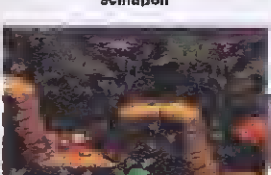
Nutzt die zwei Galer als Sprungbrett zu dieser Tonne



An dieser Stelle nach rechts oben springen



Direkt unter dem Anfang (nur mit dem Vogel erreichbar)



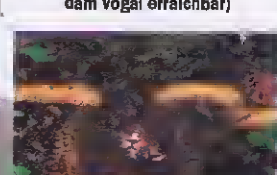
Zweite rechte Wand nach dem "Mittelfaß"



Mit dem Vogel bei der Stehtonne nach der Mitte losfliegen



Fehrt mit dieser Plattform nach unten



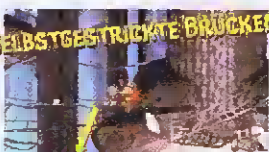
Gleicher Abgrund wie oben, linke Wend

BEI DEN ZWEI Bienen



Bei den zwei Bienen kurz vor der Mitte solltet ihr die rechte Wend genauer ansehen

SELBSTGESTRICKTE BRÜCKEN



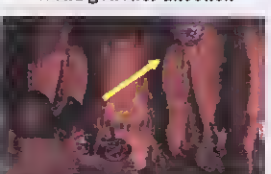
Gleich nach dem Start in diesen Abgrund springen



Surft auf der Tonne bis gegen diese Mauer vorm Exit



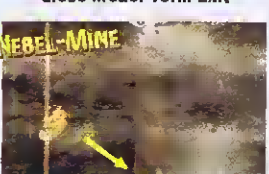
Mauer unterhalb des roten Pfeils



Den Reifen auf die Plattform schleben



Nach dem roten Pfeil diese Bonene erwischen



Nach der Mitte an diesem Seil herunterlassen



Das erste Fuel nicht nehmen und hier abstürzen

Das haut jeden **ZOCKER** vom **HOCKER!**



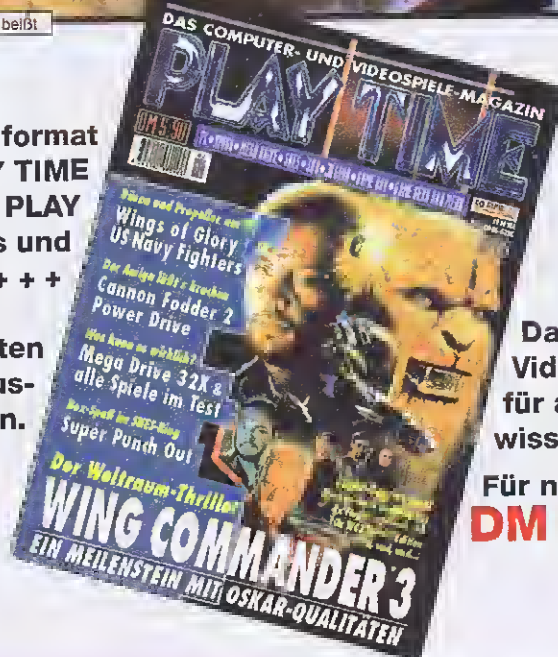
COMPUTEC
DEUTSCHLAND

Foto: M. Schraut

Zockerregel 2: Wird der Joystick beim Zocken heiß - der Zocker in den Hocker beißt.

PLAY TIME - das Multiformat
Magazin. + + + Mit **PLAY TIME**
„into the future“. + + + **PLAY**
TIME kennt die Highlights und
Projekte der Zukunft. + + +

Wieder mit 32 Seiten
Tips&Tricks zum Heraus-
nehmen und Sammeln.



Das Computer- und
Videospielmagazin
für alle, die mehr
wissen wollen.

Für nur
DM 5,90

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages:
 Computec Verlag GmbH & Co. KG
 Innere Dramer-Klett-Strasse 6
 90 403 Nürnberg
 Telefon 09 11 / 53 25 0

Anschrift der Redaktion:
 Redaktion Mega Fun
 Pleicher Schulgasse 2
 97 070 Würzburg
 Telefon 09 31 / 1 55 18
 Telefax 09 31 / 1 55 19

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann

Chefredakteur:
 Christian Geltenpott

Stellvertretender Chefredakteur:
 Uwe Kraft

Redaktionsleiter:
 Christoph Holowaty

Stellvertretender Redaktionsleiter:
 Christian Müller

Textkorrektur:
 Martin Weidner

Redaktion:
 Stephan Girsch
 Philipp Noack
 Martin Weidner

Hotline - Mega Fun:
 Mittwoch 18 - 20 Uhr, Tel. 09 31 / 1 55 1 8

Freie Mitarbeiter:
 Markus Appel, Andreas Binzenhöfer,
 Stefan Hellert, Bastian Lurz, Timur Özelsel,
 Götz Schmiedehausen, Ulf Schneider,
 Gerd Sebök, Sandrie Souleiman

Layout:
 Jochen Amberger
 Stephan Girsch
 Uwe Kraft
 Monika Schneider

Gestaltung des Tips & Tricks-Teils:
 Quay Graphics, Dorset, England

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
 Stefanie Geltenpott

Vertrieb:
 Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
 Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
 VECTOR Medienmarketing GmbH
 Falkstraße 45-47
 47 058 Dalsburg
 Telefon 02 03 / 3 05 11 11
 Telefax 02 03 / 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
 Thorsten Szamentat
 Telefon 09 11 / 9 68 32 19
 Telefon Mobil 01 71 / 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
 Tanja Kaiser
 Isarstraße 32-34
 90 451 Nürnberg
 Telefon 09 11 / 9 68 32 32
 Telefax 09 11 / 6 42 63 34

Druck:
 Christian Hecker GmbH, Nürnberg

Titel:
 Namco

Abonnement:
 Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 52,-.
 Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte:
 Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
 Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Accolade, aRJay Games, Atari, Binärdesign, Capcom, Dynatex, Eclipse, Electronic Arts, Elite Systems, Galaxy, HighScore Games, Hudson Soft, Konami, Laguna, Theo Kranz Versand, Mitsui, Namco, Nintendo, Order InTime, Sega, Selling Points, Test'n Take, Ubi Soft, Virgin, dem Heuen, und allen unseren Lesern

In der nächsten

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Jetzt kommt's aber Schlag auf Schlag: Nach dem Acht-Seiten-PlayStation Special stellen wir Euch in der nächsten Ausgabe NECs PC-Engine Nachfolger, die **PC-FX**, samt den ersten Spielen vor. Noch vor dem Deutschland-Release im April analysieren wir außerdem die Zukunftschancen des **3DO** in einem immer härter umkämpften Markt und trennen die Spreu vom Weizen, was die Software betrifft. Die **Winter CES-Show** in Las Vegas ist ebenfalls ein zentrales Thema unserer nächsten Ausgabe, ganz unter dem Motto "Was erwartet Euch wann in diesem Jahr?"

... was nicht heißen soll, daß Previews, Reviews, News oder gar unsere Insert Coin-Rubrik zu kurz wegkommen; ganz im Gegenteil.

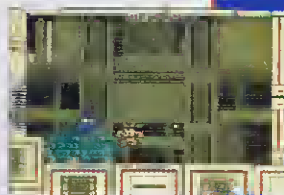
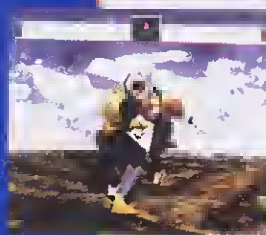
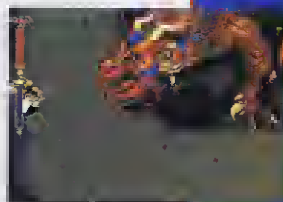
Acclaim rüstet mit **NBA Jam Tournament Edition** für **Super Nintendo** nach, während DMA Design mit **Unira-cers** eine innovative Spielidee auf die Beine stellt.

Mega Drive-Fans sollten sich schon 'mal **Story Of Thor** vormerken, welches das Zeug dazu hat Landstalker vom Action-Adventure Thron zu stoßen, Capcom dagegen setzt auf altbewährte Mega Man-Kost: Three-In-One ist mit **Rockman Mega World** angesagt.

Stolze Besitzer einer **PS-X** können sich schon 'mal auf Takaras Virtua Fighter-Konkurrenten **Toh Shin Den** und Sonys abgedrehtes **Motor Toon Grand Prix** freuen.

Für das **3DO** nehmen wir u.a. Bullfrogs **Theme Park** unter die Lupe, Atarianer warten dagegen lieber auf die **Jaguar**-Umsetzung von Sensible Softwares umstrittenem Metzelspiel **Cannon Fodder**, ... und dann war da noch eine 16-seitige Überraschung. Mehr wollen wir an dieser Stelle aber noch nicht verraten.

Bis zum nächsten 'mal
 Euer Mega Fun-Team

NEC
PC-FXRockman Mega World /
Mega DriveToh Shin Den /
PlayStationStory Of Thor /
Mega DriveStory Of Thor /
Mega DrivePanasonic
3DO

Die nächste MEGA FUN erscheint am
22. Februar 1995

TETRIS™ & DR. MARIO™

**16-Bit
geballte
Puzzle-Power!**

**Exklusiv
von
Nintendo®**

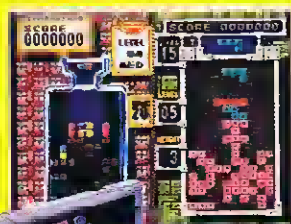
Die geballte
Puzzle-Power beider
Sensationsspiele stellt Dich jetzt im
vollen 16-Bit-Format und auf einer
einzigen Super Nintendo™ Kassette auf eine
harte Probe. Vorausschau-
endes Denken, taktisches
Geschick und schnelle Reak-
tionen sind nur die Spitze des
Eisbergs, denn nun gibt es zum ersten
Mal in der Puzzle-Geschichte eine
kombinierte 2-Spieler-

Wettbewerbsmöglichkeit
beider Spiele! Mal sehen,
wann Du Nerven zeigst!



Nintendo®

Have more fun!



HIGH SCORE GAMES

Jetzt bestellen unter

Versand

089 / 96 24 24 96

SEGA
GAME GEAR

MEGA-CD

GAME BOY

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

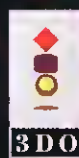
PC CD

MEGA DRIVE

JAGUAR

SEGA SATURN

32X



Besuchen Sie unsere Ladengeschäfte

MÜNCHEN

Herzogstr. 2 (Münchner Freiheit) Tel.: 089 / 344 388

AUGSBURG

Fuggerstr. 4-6 (Königsplatz) Tel.: 08 21/ 31 31 34

OLDENBURG

Kurwickstr.2 (Fußgängerzone) Tel.: 0441 / 1 22 33

